

## 家用电脑与游戏

## Play!

FANTASY COMPUTER &amp; GAME MONTHLY



中国首起网游公益诉讼深度报道

药、官司与飞逝的少年

谁知道这一年娱乐了什么?

2005年游戏影视事件簿

游戏内外话牛头

牛人列传

2005年中国电子竞技综合回顾

PLAY! ARENA 颁奖典礼

热作攻略

帝国时代 III

职业进化足球 V

使命召唤 II

街头篮球

"LIFE IS A GAME"

www.SEGame.com

档案  
www.x.cn  
电子游戏杂志  
详见中版封面



福利抽奖积分  
抽奖大奖高达  
万元或电脑等惊喜

零售价 9.8元 www.playgame.com

ISSN 1009-6183



9 771009 618053

敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活



友情赠送：  
●《魔兽世界》十二星座立体台历  
●《使命召唤Online II》黄金CD-KEY珍藏卡  
●《魔兽》资料片《巫妖王》飞行棋



www.SEGame.com

# 新浪家游年度评选 奖杯创意万元征名

## 由你设计 “游戏奥斯卡”

奥斯卡金像奖、金球奖、金熊奖、金狮奖、金鸡奖、金马奖……

现在你也有机会让游戏界为你设计的名字疯狂。

新浪、《家用电脑与游戏》联手打造中国年度游戏专业评选品牌，  
赶快调动你一切活跃的细胞，尽情释放你的创意吧！

### 活动说明：

活动一：奖杯征名大赛，提交奖杯名称，描述奖杯形状，附带创意说明。

活动二：奖杯设计大赛，提交奖杯外型设计方案（设计效果图或三维造型图），附带创意说明。

参赛者请把创意文案或设计作品投稿到活动邮箱：[huodong@playgamer.com](mailto:huodong@playgamer.com)

参赛作品要求：

大气、时尚、独特。

奖项设置：

奖杯征名大赛一等奖（一名）：现金 4000 元

奖杯设计大赛一等奖（一名）：现金 6000 元

入围奖（各三名）

投稿时间：2005 年 12 月 1 日—12 月 25 日

揭晓时间：2005 年 12 月底

（更多信息请关注新浪游戏频道相关活动专区）

附：

新浪家游年度游戏评选预设奖项：  
（06 年 1 月开始评选）

技术奖项

- 视觉效果
- 声音效果
- 游戏引擎
- 游戏脚本
- 抑制盗版
- 最佳创新

市场奖项

- 最佳客户服务
- 最佳公益形象
- 年度最具影响力游戏企业

综合奖项

- 年度最佳单机游戏
- 年度最佳网络游戏
- 年度最佳原创网络游戏
- 年度最佳休闲网络游戏

产业奖项

- 年度游戏产业风云人物
- 年度游戏产业特别贡献奖
- 年度游戏产业优秀文化奖
- 年度游戏产业优秀玩家奖
- 中国游戏产业终身成就奖

主办：

Play!



新浪游戏

<http://games.sina.com.cn>







# 全国携奖公测中

● 完美世界携手推广大使“**水木年华**”，出演**六**大区域：推广大军遍及全国数**十**座城市，**百**城**千**校，**万**家网吧招募游戏推广员，月薪**万**元不是梦！

● 华东-(上海、杭州、南京、温州、宁波、苏州、台州、常州.....) 华北-(北京、天津、济南、石家庄、青岛、邯郸、保定.....)  
 东北-(沈阳、长春、哈尔滨、大连、大庆、吉林.....) 西南-(成都、重庆、西安、昆明、兰州、贵阳.....)  
 华中-(武汉、长沙、郑州、南昌、宜昌、襄樊、十堰.....) 华南-(福州、广州、深圳、厦门、潮州、汕头.....)

● 即将举办：**水木年华见面会、大型露演**

需要联系以上城市相关合作的请联系邮箱：[sales@world2.cn](mailto:sales@world2.cn)

## 囊括三项大奖 巨作席卷神州



形象代言人：刘亦菲

# 完美世界

WORLD2.COM.CN

天上  
人间

中国 3D 创世奇幻网游

完美时空  
PERFECT WORLD

官方网站: <http://www.world2.com.cn> 通讯地址: 北京清华大学邮局84-145信箱 邮政编码: 100084  
 市场合作: (8610) 58858269 销售合作: (8610) 58858555 客户服务: (8610) 58858889 公司传真: (8610) 58858265



国度·RF V ONLINE

风云国度 王者决战

rf.5056.com



广东数据通信网络有限公司  
GUANGDONG DATA COMMUNICATION NETWORK CO., LTD.



TERRA ICT

CCR-INC

SOUL & SPIRIT



国度

RFV ONLINE



广东数据通信网络有限公司  
GUANGDONG DATA COMMUNICATION NETWORK CO., LTD.



CCR INC.  
1998.3.20



XY2.163.com

# 大话西游II

ONLINE



非常惊喜  
节日

人生就如同孵蛋，你无法预知会孵出什么……

人生总有些值得期待的东西——《大话西游II》又到孵蛋季节，惊喜总是在没有防备的时候等着你，也许就是今年，你会孵出你梦中的神兽……你是否已经开始行动呢？

网易 NETEASE  
www.163.com



广州网易互动娱乐有限公司

地址：广州市海珠区东涌路362-366号创意园广场35楼 电话：020-83936183 传真：020-85545362





倍受  
期待

# 四大系统

火爆登场

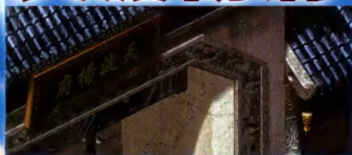
## 坐骑系统



## 宝马配英雄

双人共骑闯天涯

## 天波杨府



## 枪弓两骑

最新门派

## 开店系统



## 藏剑山庄



## 闯关夺宝

挑战极限

## 无人托管

照单全收



BOSS系统、外装系统、五行装备等  
众多功能即将璀璨登场，敬请期待。





游戏改变生活


金山游戏作品

【剑侠三部曲】**贰**

# 剑侠情缘贰

Online  
[jx2.kingsoft.com](http://jx2.kingsoft.com)

[jx2.kingsoft.com](http://jx2.kingsoft.com)

 **KINGSOFT**

北京金山数字娱乐科技有限公司

 **TG**

金山推广员

[kingsoft.com](http://kingsoft.com)



2005年12月号 第136期

主管：中国科学技术协会  
主办：科学普及出版社  
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社  
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院  
1号楼1104室  
邮政编码：100036  
电话：(010)88146001  
传真：(010)88117608  
网址：www.playgamer.com  
电子信箱：play@playgamer.com

主编：王博  
常务副社长：宋爱华  
执行主编：刘威  
编辑部主任：梁华栋 罗东东  
编辑/记者：谷岩 周越 石磊  
美术编辑：晋斌 单丰 艾洋  
编读热线：(010)88146003-20

市场总监：陈黎治  
电子信箱：cwz@playgamer.com  
市场经理：胡晓  
策划专员：李昊明

广告总监：蒋同庆  
广告经理：李丽 李宗泽  
电子信箱：ad@playgamer.com

发行总监：王珂  
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷 李帅  
电话：(021)58787033  
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊号：ISSN 1009-6183  
CN 11-4490/TP

邮发代号：82-622  
国内发行：北京市报刊发行局  
国外发行代号：1359M  
广告经营许可证：京海工商广字第8011号  
印刷：北京国彩印刷有限公司  
定价：9.80元

#### 版权保护声明

凡向本刊投稿并发表者，由本刊支付稿酬的同时，均视为稿件作者同意以下条款：  
1. 文责自负。作者保证其所撰作品的完全著作权（版权），该作品不侵犯任何他人的著作权。  
2. 全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式（包括但不限于纸质媒体、网络、光盘等）使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，也无须另行支付稿酬。  
3. 独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，作者不得向任何单位和个人以任何形式使用（包括但不限于通过纸质媒体、网络、光盘等介质转载、摘录、编辑、出版）该作品，著作权及所有权的除外。

#### 版权声明

本刊刊登的所有内容（除转载部分外），未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸质媒体、网络、光盘等介质转载、摘录、编辑、出版）该作品，著作权及所有权的除外。



#### 第一频道

##### 金山游戏专区

- 38 封神榜新资料片“即时国战”前瞻
- 39 一代强者还是市井之徒？
- 剑网二武当道家深度解析

##### 目标游戏专区

- 42 目标软件风雨十年，与中国游戏产业共成长
- 目标软件十年庆典

##### 网易游戏专区

- 48 亲密“非常关系”接触
- 49 大话西游1106资料篇
- “两小无猜”养成系统详解
- 50 梦幻西游“化境”深度解密

##### 九城游戏专区

- 52 攻略手札：魔兽世界99条军规PART8
- 54 新作掠影：快乐西游4大职业详细分析

##### 盛大专区

- 56 《龙与地下城 Online》之艾伯伦吟诗诗人
- 57 《盛大富翁》PK 速成手册
- 58 修罗界的那把屠龙（上）

##### 完美时空专区

- 61 完美赚钱六大妙招
- 63 完美世界 武林总分析

#### 电娱实况

- 12 业界新闻
- 15 声音 & 数字 & 媒体
- 16 艺电憧憬 2005
- 美国艺电亚太新品展示会

#### 新作速递

- 18 指环王：中土之战 II
- 20 英雄连
- 21 原罪外传：浮现
- 23 泰垣之旅
- 23 细胞分裂IV
- 24 国家之崛起：传奇的延续
- 25 明星志愿III
- 26 前线：转折点
- 27 全能战士：十大罐
- 28 嘉游平台
- 30 宝贝快跑
- 31 酸奶学院
- 32 天地玄门
- 33 自由，从这一起跳
- 街头篮球评测

#### 游戏观点

- 34 游戏评鉴
- 37 中国游戏风云榜





首款网络大富翁游戏《盛大富翁》

火爆公测中

你爱我的钱  
还是爱我的人品？



Rich.sdo.com

◆ 卡片道具系统

各类卡片巧利用，超级富翁大赢家

◆ 神仙事件系统

可爱神仙齐助阵，幽默事件笑翻天

◆ 组队对抗系统

同享甘苦共患难，分工合作好兄弟

◆ 建筑控股系统

投资控股别小瞧，月底分红乐开怀

◆ 游戏观战系统

观战不语真君子 总结经验大丈夫



# 布朗运动

写下这一小段文字之前,我重新翻看了2004年第12期的卷首语,当时我对今年的“展望”是:2005年是充满不确定性的一年,现在看来,含混不清的所谓预言总是容易得到验证,而2005年游戏业发生的很多故事,确实还没有给我们留下一个清晰完整的结尾。产业政策、市场格局、舆论方向等等,都在这一年里发生了种种互相作用的激烈扰动,或许,2006年甚至更远的未来,游戏业内外的“布朗运动”才会有尘埃落定的时候。

就在今天,一份《中国青少年网瘾数据报告》出炉了,根据这份报告,目前我国青少年网瘾比例为13.2%,另有13%的青少年存在网瘾倾向。这两个数字是什么概念?如果仅仅按照我国目前在中小学约2亿人的数量计算,那就是说我们有至少2600万青少年在上网,另外有2600万青少年在排队等待上网……

我不想对这份报告评说什么,只盼望大家拿到这期杂志后能够稍微用心地看一下特别企划《药、官司和飞走的少年》,这是目前所有媒体中对张春良为网瘾少年起诉游戏公司这一事件最深入细致的报道。另外,我还想简单地讲件事情,前些天有一位孩子的父亲打电话给我,他说原本上初中的儿子辍学在家天天玩游戏,用了各种管教办法均不见效,整个家庭的正常生活秩序被严重破坏。他向我询问目前国内电子竞技的发展情况,想在无奈之余给孩子找条“出路”。我告诉他电子竞技的正规化和职业化还在起步阶段,暂时很难像一般体育项目那样当作一晚足以衣食无忧的“青春饭”;十三四岁的孩子处在生理和心理成熟的关键时期,还是应该想办法让孩子回到校园。之后我还说了很多关于教育沟通之奥妙站着说话不腰疼的口水话,我不知道还有什么意义,但我很认真地在他说,他很认真地在听我回应。

这位父亲是一位很开明很有责任感的家长,但面对玩游戏的孩子,他的家庭教育还是出了问题,这让我对自己作为游戏杂志编辑同时也是一个父亲的双重身份产生了深深的自省和迷惑。张春良在接受大钧采访时曾说:“可以做一本杂志,帮助家长去了解游戏。”这其实是我们以往有过的想法,但是,它失重脚轻的几乎不需要理由就被轻易推翻了。记得马见·吐温说过大意如下的话:当我14岁的时候,我对父亲的愚鲁几乎无法忍受,但当我21岁的时候,我很感谢他居然在7年里学到了那么多的东西。

是这样吗?我想看现在的和未来的父亲们,脑子里发生了布朗运动。



## 极限攻略

- 64 新大陆的布莱克家族史  
——《帝国时代II:王朝》秘籍/战役/地图攻略
- 72 制造巡警的噩梦  
——《模拟人生:元祖》游戏攻略/手册
- 76 职业进化足球V:破防手册  
使命召唤II完全关卡攻略
- 80 秘集市
- 85 QQ幻想经验谈
- 86 轩辕II飞天历险攻略 弑王
- 88 RFontline 阿猫的贝尔托之旅
- 90 RFontline 克拉魔光闪耀
- 92 自由就是唯一规则  
——《街头篮球》初探
- 96 金庸侠传II之武林争霸
- 97 三国群英传 Online 群雄争霸  
——《三国群英传》完全攻略
- 98 本月网摘

## 网游记

- 99 你是我的魔域之王

## 大话西游

- 122 大话西游
- 128 飞利浦亮积分大闯关
- 130 2005年总目录

## 家游竞技场

- 100 2005 PLAYIARENA 年度颁奖典礼
- 104 CS 小技巧集合
- 105 “游侠树妖”流

## 游戏科技

- 110 内存之道  
——《金三角》DDR400 & DDR II 667 实测报告
- 112 冷静制胜  
——华硕 EN6800GT Silencer
- 113 极速挥棒  
——《极速飞车》杀手 X800GTO
- 114 真正的网吧定制电脑  
——《极速飞车》杀手 X800GTO
- 115 桌面写意  
——《极速飞车》杀手 X800GTO
- 116 华硕 AI Life  
——《极速飞车》杀手 X800GTO
- 117 PLAYILAB 数码精品店  
PLAYILAB Gallery 05.12
- 118 科技快报  
——Tech Express 2005.12
- 119 模拟人生  
——《模拟人生》2005.12
- 120 针锋相对  
——TS、IS、UT 团队语音通讯软件对比
- 121 PLAYILAB 电子竞技基准看台



# 第二届泡泡堂全国大赛 全面启动

“百城大战”

造就城市泡泡英雄

大赛报名官方网站最新网站:

<http://qgds.bnb.sdo.com>

(1月22日)为全国各地赛区预选赛





# 广告索引

封面	重野
封面封底	完美时空
封二	奖杯创意大赛
1	广州网易
2	泰山公路
3	泰山公路
4	盛大网络
5	盛大网络
6	微软
7	新浪
8	华硕电脑
9	广东数字
10	华硕
11	华硕
12	GA 游戏精英挑战赛
13	动漫 V
14	畅玩网
15	畅玩网
16	天联世纪
17	天联世纪
18	爱国者
19	福建网通
20	征订广告
21	X 档案



P18



## 新玩家 PLAY!GAMER

### 特别企划

- 1 药、官司与飞道的少年  
——中国首起网游公益诉讼案报道

### 文澜阁

- 12 第十七城市 (下)  
15 泪婆婆  
16 盗版不死  
游戏漏洞 VS 游戏道德  
17 少儿不宜  
GAME OVER

### 玩家广角

- 18 i love this game!  
——NBA Live 系列风高十一年  
22 牛人列传  
游戏内外话牛头  
26 图鉴  
28 幽默  
30 周边: 2005 年游戏影视事件簿  
32 生活:《魔力宝贝》御厨养成之道



51uc.com

领飞五彩网络生活









# 网游新声活

## 我用UTalk

新浪UTalk是一款专门针对网络游戏和局域网游戏玩家推出的“团队语音”通讯软件。只要在进入游戏前登录UTalk，您就可以通过耳麦，用语音和队友交流！欢迎广大游戏公会与我们联系！欢迎广大游戏运营商与我们合作！

解放你的双手

打造你的游戏梦之队

体验网游新“声”活



详情请登录: <http://www.UTalk.com.cn>

地址: 北京海淀区北四环西路58号理想国际大厦18层 邮编: 100080

7x24小时客服电话: 95105670 转3

电邮: [utalk@vip.sina.com](mailto:utalk@vip.sina.com)



# AI Life

lifestyle to personal computing

## 华硕P5 智能霸主

这是你想要的科技·华硕 AI Life



请细心了解以下四项功能，这将是你想要的科技变革。



**Stack Cool!2**  
无噪音无风扇，全新散热方式



**WIFI-TV**  
神奇结合电视、收音与无线网卡



**AI Quiet**  
轻松操作享受奢侈的安静时间



**SATA on the Go**  
时尚外接式硬盘接口，USB2.0速率的5倍！

### Stack Cool!2

无噪音无风扇，全新散热方式

主板散热技术在华硕stack cool!2没推出之前，一直都是沿用散热片或者散热风扇。但是这样的散热方式还是不能从根本上解决问题，局部还是过热，风扇的噪音依旧让人讨厌。

华硕Stack Cool!2这一技术将一块特殊设计的PCB板，覆盖在整个主板背面，这样一来，不但能有效散热达到20℃左右！更是让散热方式先进了一大步。

第二代非常冷却——Stack Cool!2，它是华硕的专利技术，无风扇无噪音散热技术直接将热传导至主板背面，有效降低低损耗件损耗速度，散热效果非常明显。

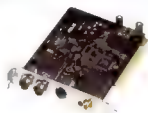


### WIFI-TV

神奇结合电视、收音与无线网卡

想在电脑上看电视？想看电视的时快时进、暂停、随意控制？想一起拥有FM收音功能？还想构建无线网络？

这是您的梦想吗？在过去，这几个奢望同时做到，绝对是一个遥不可及的梦想，而今天华硕却可以为您带来亲身的体验——它就是华硕的WIFI-TV，让你所想的全部拥有。



从此你再无须浪费钱去买什么录音机了，华硕TV-tuner 可以做到观看、录影、暂停甚至重放你喜欢的节目！“娱乐全集合”除了电视卡的功能，还能提供FM收音，以及无线网络的功能。有了这片全能的卡，只要在屏幕上轻轻一按，即可享受你想要的数码生活。

华硕 WIFI-TV卡不仅支持视频输入，还有直接连接数字电视！与传统电视相比，您可享受更清晰画质、更真实音效。

1. 统一支持 IEEE 802.11a/b/g 三种标准，无线上网速度更快
2. 与迅驰笔记本或其他无线设备轻松对接，网络兼容性更高
3. 一键安装，构建无线网络连小学生都会操作

### SATA on-the-go

时尚外接式硬盘接口，是USB2.0速率的5倍！

移动存储时代，你需要更大的存储空间，更方便的存储速度，以及即插即用的方便性。华硕主板率先发布SATA on-the-go技术。它可使主板直接支持热插拔存储设备，以时尚的存储方式，将您需要保存的珍贵照片、视频，用支持热插拔的外接式SATA硬盘带着走。

SATA on-the-go即插即用简直是太方便了，它有以下几个特点。

1. 支持最大3Gbps的数据传输速度
2. 长排线，不受空间限制
3. 接口支持热插拔
4. 轻松将珍贵照片、视频等文件进行高速、安全备份

试想一下，100GB的文件存储起来只需要30几秒的时间，提供一个长排线，随时插拔，即使再大的硬盘也可以瞬间备份完毕。



### AI Quiet

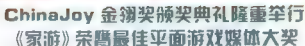
轻松操作，尽享奢侈的安静时间

个人电脑已经越来越多的应用于家庭娱乐与游戏，安静舒适的生活就成为家庭时间、休闲的需要。而没人愿意在聆听音乐的时候被恼人的风扇吵到。

华硕AI Quiet功能能自动调节CPU性能、风扇转速和系统温度，从而给您一个奢侈的安静舒适的时间。AI Quiet功能在BIOS调节中即可见到，轻松调节让小学生都能享受。在BIOS中轻松设置即可保证系统性能的同时，尽力为您营造安静轻松的环境。







“金翎奖”颁奖典礼是继今年第三届ChinaJoy以来国内规模最大的游戏盛事，在颁奖过程中穿插的街舞、歌曲和Cosplay表演精彩纷呈，著名影星周星驰也到场助兴，掀起了全场中的气氛高潮。

中国首个 WCG 世界冠军诞生  
Sky 勇夺 WCG2005 魔兽争霸金牌

“知我地球，爱我地球”体验日  
布卡携手 WWF 中国拓展新学习方式

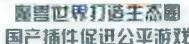
由于娱乐音乐CEO马克西姆·米哈伊尔表示：“多媒体软件是一种新的学习方式，与传统的课堂学习相比，它多增加生动性，可以让孩子在娱乐过程中锻炼观察能力、逻辑思维能力并展开想象，而传统课堂中则是一种有益补充。”马克西姆补充说：“多媒体软件（如迪斯尼）对儿童和青少年来说，是了解自然、历史、地理、科学、艺术和语言的最佳途径。”多媒体软件均与多媒体信息密切相关，可以帮助孩子了解不少目前无法到动物的天然栖息地了解各种动物的特征以及在不同季节中的生活情况，希望更多的老师和孩子们可以从中学受益。

中国电信绿色动力  
电子竞技全国联赛正式开营

11月11日,由中华全国体育总会主办、中华全国体育总会协办、全国电子竞技运动会 CEG 组委会的全国性电子竞技比赛“2005 CEG 绿色电力电子竞技全国总决赛”2005 CEG 总决赛,大赛网站 [www.ceg.cn](http://www.ceg.cn) 同时开通。本次比赛将本着公平、公开、公正、公开的原则在浙江、湖北、天津、重庆、福建、新疆、辽宁等八个省区进行。比赛项目为《三国杀》、反恐精英、《星际争霸》、超级坦克、魔兽争霸的四个2个人,分为区域赛和总决赛两个阶段。总决赛将在11月11日,即“双十一”这一天,在浙江杭州的黄龙体育中心举行。总决赛的门票是免费的,门票是“绿色电力电子竞技赛”——中国电子竞技公益赛,旨在提倡绿色电力电子竞技有网瘾不网瘾的现状,推动中国电竞“绿色电力”网吧连锁体系的形成,提升国内电子竞技的普及及发展。

## Activision 正式进入中国游戏市场

Activision 和中电博亚将于 2006 年 2 月前为中国玩家献上至少 8 款游戏大作。Activision 还计划通过投资、设立中国制作公司、技术合作、技术培训等方式加大在中国游戏市场的投入,开发满足本土游戏市场需求的电脑游戏、网络游戏和手机游戏等。



最近国内自主研发的一套《魔兽世界》RAID 专用版的 DKP 积分管理程序正式发布。这一插件的名称为 UDKPK1 (USASIT Dragon Kill Point), 可用于建立公开分配 RAID 中掉落物品的制度。目前国内外的 DKP 插件大多是在国外 EQ 掉 DKP 插件基础上修改而成, UDKPK 0 作为魔兽世界 RAID 专用版的 DKP 积分管理插件, 完全根据中国公会文化管理要求自主全新开发, 是一个独特的、独立、可操作、完全符合官方公布的以战安战、按数就不影响影响双双双双设置。这一插件客户端安装后支持上传 RAID 数据到安全网站, 同时可与公会网站 DKP 数据保持同步更新并可访问 <http://www.Dragonw.com>

## 《天竺II》四章定名公布

据悉,《天堂II》四章《王者归来》更新之后,官方还将全面开启新绿服。在12月,《天堂II》将先开启一组绿色服务器,让更多玩家体验到顶级3网游的绿色脉动。

SUNJ(Soul of the Ultimate Nation)在游戏界第一次采用了比例制作的全面HDS1立体声音效,在展会上备受瞩目。网神CEO金南洲表示“网神在G★Star2006公开开发中的MMORPG,MMORPGs、休闲游戏等各种类型的多种新产品。通过多种多样、多款游戏的发展,最大限度地满足玩家,并塑造强大的品牌形象,稳固全球核心玩家的地位。”正在中国开发的一骑当千 在不久前中国上海举行的ChinaJoy上,在此次展会中上第 次公开亮相,并有着新的游戏动画精彩游戏,除了新增的武将将能技能外,还看到五行杀和五行杀的绚烂魔法及快速移动

神州奥美总裁林玉群表示《反恐精英》、《魔兽争霸》、《星际争霸》等经典产品庞大的用户群是赖以立足的基础和追加发展的保障。神州奥美将依托其的网络资源和技术平台优势,打造一流的综合数字娱乐建立多元化业务模式,大力开展单机游戏、网络游戏及手机游戏业务。他透露神州奥美将主办的大陆电竞大赛,2006年将正式推出官方对战平台,将的一系列电子竞技大赛,届时推出2-3款大型网络游戏并开展手游业务,致力于把神州奥美建成游戏产业化的领军企业。林玉群还表示,神州奥美将从授权各级电子竞技人

历时 3 个月的比赛中,2005CEG 休闲电竞世界的同类游戏电子竞技赛,同去年一样,CQ 曾、CQ 龙珠、火拼俄罗斯、斗地主等项目的奖金总额提高至 22 万元人民币。来自各地的选手在 5 日的总决赛中,拼出单项冠军瓜分

冠军	关东瑜
亚军	方强
季军	曹鑫
冠军	曹凡

公司(以下简称SE 中国)举办的“四国通过与渠道伙伴交流会、巡展路演等”

3 新产品设计以中国影像作为主要研发方向,《蓝岸》是一款以中国元素为背景,具有鲜明民族特色的大型室内APRG网游作品,它包含将网络游戏、三国国策游戏等五大特色元素同时植入进音乐舞台艺术,游戏内容博大精深。作品自9月26日开始进入公测,11月正式并线公测,《蓝岸》市场“震撼效应”是一款以3D虚拟人物和舞蹈动作为主题材的网游,用户可使用声卡驱动键盘通过USB的无线接收器进行游戏,游戏兼具视觉效果和互动效果。产品于10月中旬内测,11月公测。《反斗星牌人》是一款3D休闲网游,风格唯一的休闲网游类游戏。久游网计划于2006年第一季度和第二季度的产品以每季3~4款的速度持续发布国产和国外网络游戏类新产品,使久游网成为国内首开网游品牌化运营的先河。

11月1日,中国大陆极具影响力的无线互联网企业美通无线与中国台湾领先的无线增值服务提供商 EzMoBo 在北京联合召开新闻发布会,宣布双方正式达成战略合作,携手共同促进两岸手机游戏市场的一体化发展。

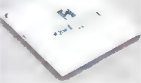
美国无线总裁王雄基先生在此次合作寄予了殷切希望。“《二界传说》”实际上是美国无线为即将到来的 3G 时代作准备的产品，通过本次与 ExMoBo 的合作，我们能够获得手机网络游戏在 3G 环境下的运营和开发的第 一手资料，为国内 3G 网络开通提前作准备。”

家用电脑与游戏 2005 年第 12 期 编辑/小马(jawer@playgame.com) 美术/子强



## 扩展 Micro 的影音功能 iQue MP4 播放器问世

针对向高一端的 iQue Micro 与日同步发布之后, iQue 在该领域又频出重拳。近日, 基于 Micro 平台的影音播放设备 iQue MP4 影音播放器问世。作为一款支持 CBA、DS 等平台的播放设备, 它支持 MPEG4、H.263 格式的影音文件播放, 并且具有性价比比较高的 SD/MMC 卡存储, 并拥有播放过程中关闭电源即可省电模式。此外, iQue MP4 的软件也很人性化, 不仅具有直观化的操作界面, 同时还具有超清晰画质 / 超短续航 / 立体声耳机输出 / 超强充电等功能。



另外值得一提的是, 这款设备来自于中国手机制造技术领先企业, 具有自主知识产权, 是 20 周年的日子里它特别献给玩家们的礼物。

## 神达发布新品 进军国内手机市场

11 月 22 日, 全球知名通讯产品厂商神达电脑集团在北京发布全新智能手机 Mo Do Walker A700, A700 也是全球首支 GPS 智能手机。作为一款采用 Windows Mobile 6.0 操作系统的智能手机, A700 使用 Intel PXA270 312MHz 处理器, 同时具备掌上电脑、手机、GPS 定位系统、多媒体娱乐等多项功能于一身, 堪称用户掌上智能设备, 享受生活的最佳伴侣。

作为神达电脑集团重要的合作伙伴, 微软、三星、联想、诺基亚、摩托罗拉、三星、索尼、爱立信、飞利浦、中国信息产业集团等众多企业, 共同推出中国首支 GPS 智能手机, 开启 GPS 智能手机行业未来发展新趋势。

## 世界首款, 降温 40 度! SilentCool 技术 X800 显卡即将上市



目前, 华硕宣布其第二款采用 SilentCool 技术的显卡, EAX800 Silencer 2TV 256MB 显卡于近日上市。这款显卡拥有 17 个静音风扇, 众多的 X800 显卡, 采用华硕独有的 SilentCool 静音散热技术, 独特的方式有效降低风扇转速, 降低噪音, 同时保持显卡的散热性能。

这款显卡的散热系统由两个体积较大的散热片组成, 一片是在核心上的散热片, 另一片是在显卡的背面, 通过 90 度转动的散热片, 通过自然对流, 散热系统的位置, 能够更有效地利用系统中其他的风扇气流, 从而降低显卡的被动式散热系统降低了 40 摄氏度。

华硕多项目团队将为用户提供新一代显卡, 比如 GameFace Live 功能可实现多人同时观看游戏, 让玩家的游戏过程更加精彩。GameFace Live 功能可实现多人同时观看游戏, 让玩家的游戏过程更加精彩。GameFace Live 功能可实现多人同时观看游戏, 让玩家的游戏过程更加精彩。

## 中国首家正版音乐网满月 aigo MUSIC 发布系列点卡

10 月 18 日, 华语音乐网在成立十二周年之际, 举办了盛大庆典活动。当天, 华语音乐网在各大城市举办了多场庆祝活动, 吸引了众多音乐爱好者参加。同时, 华语音乐网还推出了多款点卡, 包括 aigo MUSIC 系列点卡, 吸引了众多用户购买。

## 联想 DDRII-533 笔记本内存低价上市

内存制造商南亚科技近日全面发布了其自有品牌联想 DDRII-533 笔记本内存, 完全符合 JEDEC DDR2 内存标准, 采用了优质的原厂内存颗粒, 采用 FBGA 封装工艺, 并经过 100% 严格测试。同时, 联想内存还提供了 3 年质保服务, 让用户使用更加放心。

## 游戏笔记本横战台式机 长城 T60 开启“泛个性化”市场

11 月 22 日, 中国长城计算机集团股份有限公司联合英特尔、NVIDIA 和微软公司在北京发布了其最新一代游戏笔记本电脑 T60。这款笔记本电脑采用了最新的 Intel Core 2 Duo 处理器, 搭配 NVIDIA GeForce 630M 显卡, 性能强劲, 能够满足用户对游戏性能的需求。

## 与 QQ 新欢相约初冬 下一秒你会遇见谁?

11 月 11 日, 华旗资讯数码科技集团推出了一款“QQ 碰碰”在发布会上, 一场青春活力的音乐派对拉开了发布会的序幕。这场派对吸引了众多年轻人的关注, 大家纷纷前来参加, 现场气氛非常热烈。

“QQ 碰碰”是由华旗资讯自主研发的一款新一代数字音乐播放器, 具有时尚的外观和强大的功能。它不仅支持 MP3、MP4 等多种格式的音乐文件, 还支持 FM 收音、录音等功能, 是一款非常实用的数字音乐播放器。

## 超越“视”界一起飞 XGI 发布 Volari 8300 显示芯片

11 月 9 日, XGI 国际科技(中国)有限公司宣布推出基于 eXtreme Cache (系统内存调用, 和 PCI-E 架构) 的 Volari 8300, 旨在为旗下产品提供强大的图形处理能力。这款显卡采用了先进的制程技术, 性能出色, 能够满足用户对图形性能的需求。

## 七彩虹燃爆军团 6500 降价

作为入门级市场的宠儿, 七彩虹显卡 6500-GD2 超频版采用了 0.11 微米制程 NV44 图形核心, 内置 4 组着色单元和 3 组纹理处理单元, 支持 NVIDIA GeForce6 系列产品的所有特效。它采用了 128MB GDDR2 第二代高速内存, 同时通过 Turbo Cache 技术, 将内存容量提升至 256MB, 大大提升了显卡的性能。

## 电子竞技大赛上网直播

近日, 电子竞技的“VS 全国”电子竞技大赛已正式开赛, 同时赛事还将通过 Rox 网站 (http://www.rox.com.cn) 进行直播。这场比赛吸引了众多电竞爱好者的关注, 大家纷纷前往观看, 现场气氛非常热烈。

## 鑫谷电源周年庆, 20 万大奖等你拿

11 月 18 日鑫谷电源成立两周年之际, 鑫谷电源通过努力做到了第一家实现品牌化、规模化、国际化的电源企业。为了庆祝两周年, 鑫谷电源特别推出了 20 万大奖活动, 吸引了众多用户的参与。

## TMS 发布高画质 MP3 新品

深圳清华数码科技有限公司即将发布高画质 MP3 产品 T F105, 产品采用 1.8 寸的 26 色 OLED 彩色屏幕, 是目前国内首款采用美国 SIGAMAT 方案的超大屏幕彩色 MP3 播放器。它支持 MP3、WMA、VAV 等多种格式, 并支持 FM 调频收音功能, 是一款非常实用的数字音乐播放器。

## 推动数字音乐革命 PISA 转歌王系列炫彩乐盒 638 登场

MP3 知名品牌 PISA, 推出转歌王系列炫彩乐盒 638 新品, 搭载 32 位处理器, 支持 MP3 通过 USB 与电脑连接, 无需光盘即可播放 MP3 文件。这款乐盒外观时尚, 操作简便, 是一款非常实用的数字音乐播放器。







# 艺电憧憬 2005

## 美国艺电亚太新品展示会

在接到美国艺电的正式邀请，准备前往香港参加这次名为“艺电憧憬 2005”（EA IMAGINE 2005）的发布会之际，突然惊觉已经很久没有在本地上看到 EA 的正版大作了——嗯，我很难不让自己下意识的感叹一下那些年里一直在努力奔着与海外同步推出本地正版的“EA 年代”。是什么原因让 EA 走近了我们，却又显得远离了我们呢？正是带着这样一种疑惑，让我踏上了此次“憧憬”之旅。

### 玩家出游

11 月 2 日，我与另外两位同行老友从北京出发，同机于午后抵港，三小时的航程在随身携带的 PSP 上超任模拟器运行的《火炎之纹章》中文版陪伴下不知不觉度过，出了机场很快就与来自上海的同小组会合。关于此次活动的行程，甚至是 EA 可能借此发布的中国战略，都是我们在从机场到市区的路上就忍不住开始打探的内容，不过周小姐并没有先期透露太多的线索，只是请我们稍安勿躁，次日自会见分晓，这反倒令我们对次日上午开始的活动更充满期待。

我们的午饭时间已经跟本地下午茶的时间挤在了一起，然而美食并没有引起我太大的兴趣，反倒是走在哪儿都会不由自主更多的关注 711 便利店的游戏及数码硬件杂志，或是看看丰泽电子连锁店内的 SONY 2GB 记忆棒价格是不是跌下 1 千元，唉——真是有够无聊的人，也许真的是跟电脑及游戏打了太久交道了。

我们在这一天最后抽出时间前往“必须要去的”香港迪斯尼乐园浮光掠影般游走了一番，矮人、公主或女巫什么的也看了，但逛到“明日世界”（Tomorrow Land）宇航主题乐园，无意间搭乘了一次“山脊宇航”（Space Mountain），那结合了过山车的快感与球幕超太空越进的超酷视觉魔术，让我在座位上感动得泪花四溅！当我摇摇晃晃走出去时，他们只看到我头发全部竖立而已，哈哈——仅此一项即值得强烈推荐所有飞行迷必游。

有语则长无语则短，转眼已是 11 月 3 日上午，我们一行不停蹄赶往香港最著名的酒吧街区“兰桂坊”——EA 已将这里的一间地酒吧在数小时内内隔了个底朝天，咳，我的意思是，放眼望去全是 EA 的标志，恍惚间像以前流行的那种考验眼睛聚焦的“立体画”世界。

### 狂飙之风

早进了会场，一排《极品飞车：无间追踪》的试玩机台几乎是立即把我吸引过去。我霸住一个机位立即开始从头玩开，地道的影片氛围让这部 NFS 最新作刺激到星光奕奕 不仅是剧情强烈的有各色明星精彩出演，更配合有节奏感强烈的音乐，包括警车出现时的警视特写、强烈得有些夸张却相当尽兴的光线渲染以及空前畅快的广阔驾驶区域。惟一遗憾的是尽管拥有 40 寸以上的平板电视，但展示的还是

Xbox 机台及相应的游戏版本，假如能有部 Xbox360 及相应游戏把玩，那可就更美了。

在会场一角，EA 还推出了一部专用赛车座垫，接驳了 PC 版本的 NFSUG2。对我来说旧版的游戏已经提不起兴趣，倒是这部 F1 造型的座垫吸引了我，正当我用相机记下它的生产厂商网站 [www.hyperstimulator.com](http://www.hyperstimulator.com) 准备回去看看买不买得起，一位 EA 公司的金发美女已经忍不住把高跟鞋放在一旁，全神贯注的沉浸在狂飙世界中了。

### 手机游戏之道

活动正式开始，艺电公司总裁及董事总经理 Jan Niermann 先生首先致欢迎辞，他表示未来 EA 游戏产品将基于全平台整合的策略进行开发，这包括今日最热门的 NDS 及 PSP，以及未来的 Xbox360 与 PS3 等。艺电亚洲区区域市场销售及发展总监 Mike McCabe 先生则在移动游戏的话题讨论中，向与会媒体记者具体介绍了 EA 在手机游戏平台的制胜之道，即将最好的游戏与通讯能力结合起来，把诸如 EA Sports 旗下的各款知名运动游戏，以及包括最新的“极品飞车”系列、《模拟人生 II》及《模拟城市 2000》这样的 EA 精彩大作，还有各种休闲娱乐游戏，都以空前的品质与细节体现，为手机游戏平台带来全新的体验。在展示中我们看到 FIFA 的手机游戏版本表现得相当细致，令人对手机这种平台的游戏适用性有了新的认识，此外还包括尚未正式发布的《极品飞车：无间追踪》也展示了静态画面的手机游戏版本，回想 EA 在最近两届 ChinaJoy 展会上对手机游戏不遗余力的展示和造势，相信这会是可预见的不远将来，EA 在中国内地市场真正有所动作的领域。

### Xbox360 首度体验

我们在此次新品展示会上特别预约了负责 FIFA06 的艺电公司亚洲区产品经理 Aki Takahashi 先生，对即将推出的这款新作的相关情况进行了专访。他首先介绍了 EA 加拿大制作室花费两年心血而推出的 FIFA06，其中包括与 FIFA 官方独家授权合作，引入了真实 FIFA 世界与球队结构，同时首次收录了 FIFA 锦标赛及球员的影像镜头，并以最新的 CG 技术将球员们的动作、表情充分展现出来。玩家在这一代游戏中将可以创建球队、球员及设定其性格，而游戏中一个全新的系统允许玩家记录进球频率并与其他玩家进行比较排名，玩家获胜后可得到一些奖励，运用这些奖励可以在比赛中施加一些有趣的效果，比如令对手球队中最厉害的球员无法在某场比赛中出场！

Aki Takahashi 先生这时拿起会后沙龙发的一只白色手柄，问我们是否想试试？他带着顽皮的表情说，这将是在亚太地区首次在 Xbox360 上玩 FIFA06 的机会啊！虽然我连球门多高都不清楚，但也“奋不顾身”的上前挑战——其实我主要是想抓一下 Xbox360 的手柄啦……言归正传，运行于 Xbox360 的这部“FIFA06



# BLACK

Road To FIFA World Cup" 据称将是仅为 Xbox/Xbox360 推出的专属版本（注意它的副标题）。Ak. Takashi 先生在游戏载入的过程中笑称自己的球技并不好，则好奇的向他求证，在这款新作开发的过程中他及开发团队的成员们是否会到球场上实际演练相关的游戏设计？原来 EA 加拿大工作室作为 EA 在全球最大的工作室的确拥有一个足球场，而为了开发这款游戏，有 75 位真正的足球专家在那里参与了相关的工作。显然 FIFA06 已经完成了最终设计，此刻只等着 Xbox360 的正式发售就一同推出了。

话分两头，在我胡乱的在 FIFA06 的球场上与 Aki Takahashi 先生混战一通，好不容易熬过半场，在下半场终于以输掉一球的成绩将这场“挑战体验”告一段落时，Aki Takahashi 先生高兴的说，“谢谢！你的 AI 守门员很尽职。”我晕 @#\$%！...

## 秘密揭晓

早在活动安排之初，就被通知新品展示会上将有尚未正式公布的游戏内容需要保密，在活动现场登录时果然要签署相关的保密协议，不得进行相关的拍摄。这两款神秘的游戏就是 EA 尚未公开发布消息的《教父游戏版》（The Godfather: The Game）和《隐秘行动》（BLACK）。

曾在 EA 西班牙公司工作 6 年的 Sergio A. Salvador 先生新近调职到设于香港的 EA 亚洲公司担任地区营销经理，讲解时神情恰然的他几乎让我有一种面对活生生的“教父”的错觉……他介绍说，《教父》这款游戏将基于同名电影第一集及小说来设计，时间为 1945 年至 1955 年间，玩家将作为考利昂家族中的一员，虽然不是原作中的主角麦考，但最终也有可能通过过对家族的贡献而升任“教父”。

这款游戏结合了动作、冒险、角色扮演和策略四大类型的特点，主角将具备很多能力和属性，包括强度、谈判能力及声望，而与很多 NPC 的互动也将具备多种方式，包括暴力、说服、收买等，玩家在游戏中也需要收集金钱和物品。“不过暴力并非处理问题的最好方式，”



Sergio 先生在操控主角到对立家族控制的一家肉铺，对老板威逼利诱最后还是靠拳打脚踢，强行逼迫老板归顺并答应今后交纳保护费后这样说到。接着他操控主角走到大街上，然后掏出手枪大摇大摆走着，突然街道原本看似无关的家伙开始向主角射击……

当我表示这游戏与 GTA 有几分相似，不知道主角是否需要在其中飙车呢？Sergio 先生告诉我，在游戏中是有需要驾车的时候，不过那不是交通的方式而不会让玩家去赛车。“小说和电影中的主要内容都结合了进来，不过其中还有一些与考利昂家族相关联的内容是原作中没有描述的。”Sergio 先生操控主角走上肉铺二楼，里面赫然是个赌场……他表示原作中并未全面描写一个黑帮家族所做的种种“生意”，这为游戏式的体验预留的很大的空间，这部充满

美国艺电（EA）早在 1995 年就开始对中国市场的调研，随即于 1996 年在北京成立办事处，并于当年年初推出了包括《FIFA 96》、《双子星传奇》、《极品飞车》、《魔法飞毯 II》在内的产品，成为第一家进入中国内地游戏市场的欧美游戏企业。多年之后，从北京办事处的“电子艺界”更名为“美国艺电”，EA 并于 2004 年参加 ChinaJoy 展会后的 11 月 10 日，向上海工商行政管理局申请注册上海代表处，代表着 EA 公司的中国战略拉开了新的序幕。



40 年代美国哲学的文学与电影巨作终于要淋漓尽致地登上游戏舞台了。

《隐秘行动》这款游戏展示在一个漆黑的小屋中，我们甚至没有机会了解讲解人的身份，只见一个五十岁模样的男子踩着沙发坐在靠背上，面前是部投影机向前投射大屏幕的游戏画面，他脚旁摆着一部家用 AV 功放，而音量之大让小屋里四周的中型音箱都逼近“爆箱”的程度，在这部吸火加爆的 FPS 战斗过程中，他还会吼叫着“添油加醋”。在这样的“配置”下，游戏中战斗的激烈程度被烘托得无与伦比，一段宛如《黑客帝国》情形的大堂枪战场景，被用来演示如何利用破场景造成的坍塌来消灭敌人，在游戏中最大的感觉就是破片横飞火光冲天。

## 意犹未尽

在这个新品展示会上还有不少游戏展出，展示基本采用 PSP、Xbox、PS2 平台，包括《横冲直撞：复仇》、《哈利波特的考验》、《荣誉勋章：欧洲战役》、《战地风云：现代战争》、《007 情报员：俄罗斯情书》、《疾风滑雪板 IV》、《模拟人生 II》Xbox 版及各款知名 EA Sports 最新游戏。显然，对于内地玩家所熟悉的那个以 PC 游戏著称的 EA，在其未来的全平台发展中即便没有忽略 PC，也已经把更多的领域放到与其传统领域并重的地位了。不过在其中我并没有发现网络游戏的情况，比如我特别期待的“网络创世记”的最新作，难道 EA 会忽略这一高速增长的游戏市场吗？

原定下午 3 点结束的活，在将近 4 点的时候也没什么散去的势头，而我们却不得不准备前往机场等候返京班车了。趁着还有一些时间，我准备逛逛机场免税商店看看有什么新的原版 PC 游戏——哇，这机场太过分了，游戏软件架上居然仅仅陈列 PSP 游戏 @#\$%！...

■（文/游骑）（本报代码：123）

注：EA 在中国的早期报道参阅《家用电脑与游戏（机）》1996 年 2 月号专访。



# THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

相信大家听说 EALA 准备推出《指环王：中土之战》(The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth) 的续作时，首先想到的问题就是“这款游戏究竟要如何来制作呢？”“指环王：中土大战 II”(后文简称 Bm2) 并不是一个强调故事情节的续作，而是一个突出“指环王”“金字招牌”的作品。前段时间，EA 拿到了图书《指环王》的版权，加上先前获得了电影《指环王》的版权，EA 终于拥有了“指环王”全部的特许权。于是，踌躇满志的 EA 决定进行一次大手笔的游戏制作，既要创造出电影之外的全新元素，又要保持住电影之中的恢弘效果。



## 战火向北部蔓延

读过《指环王》三部曲的玩家或许记得，在米那斯提力斯(Minas Tirith)史诗大战爆发时，索伦(Sauron)曾经派出过一支军队前往中土世界的北方。如今，EALA 就是将工作重点放到了中土世界的北方地区，准备为玩家再现《指环王》三部曲中并没有被集中表现出来的索伦与矮人和精灵部落之间的战争，毕竟在刚铎(Gondor)和洛汗(Rohan)之外，还有很多事情正在同步发生，而绝大多数玩家对此并不真正了解。在游戏中，单人战役将围绕着北方地区的战斗展开，而这些战斗正是与彼得·杰克逊(Peter Jackson)的电影三部曲中的战斗同时发生并且平行推进的：在正义战役中，精灵和矮人将组成联盟来共同抵抗索伦摧毁自己的家园；而在邪恶战役中，黑多(Mordor)的军队将从道尔吉多(Dol Guldur)，在艾辛格(Isengard)和哥布林林的帮助下，朝着精灵和矮人部落一路挺进。幽暗密林(Mirkwood)、灰港(Grey Havens)、凋谢荒地(Withered Heath)、迷雾山脉(Misty Mountains)以及夏尔(The Shire)都将成为全新的战场出现在游戏之中，而哥布林城镇和精灵(矮人)要塞也将成为玩家的必争之地。

## 全新阵营卷入战争

在 Bm2 中，可供玩家选择的阵营由前者的四个增加到了六个。在正义一方，除了精灵和矮人之外，刚多和罗罕将合并而成全新的西部人类(Men of the West)阵营；而在邪恶一方，艾辛格和魔多仍然为索伦所控制，同时哥布林阵营也“积极地”加入进来。与其他同类游戏一样，不同的阵营将具有各自不同的特点，西部人类阵营集合了刚多密铠卫兵和罗罕快速骑兵的优势，而哥布林阵营则汇集了巨人、野兽、巨魔等怪物的力量。另外，全新的水上作战单位也将出现在游戏之中。比如，正义阵营将拥有巨大





的精灵海盜船。而邪恶阵营中与之抗衡的则是《指环王：王者归来》(The Lord of the Rings: The Return Of the King)中曾经出现过的暗黑战舰。所有战船都将配备有一定数量的弓箭手，可以攻击海上和陆上的敌人。当弓箭手射出火箭点燃敌船时，壮观的乱射场面将使得中土世界变得更为奇幻绚丽。

### 堡垒城墙随意建造

与前作相比，BIM2的最大变化就是建造设定的改进。在BIM2中，玩家将不再受特定情节的局限，可以在任何地点建造设施，并且可以随意调节设施的方向。比如，玩家可以随意将一座

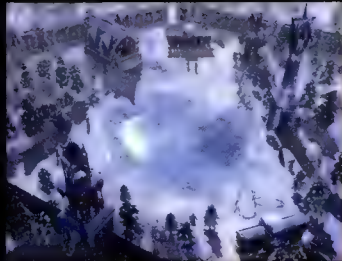
防御塔楼建造在靠近敌人基地的地方。不仅如此，玩家还可以通过升级主基地来建造其他设施，比如弓箭手营房、投石炮塔等。以此来招募更多的作战单位。另外，玩家只要按住鼠标，在地图上朝着某个方向拖动，就可以建造连续的城墙，即便中间有地形起伏断层也没有影响。虽然这样的城墙似乎不如前作中的堡垒城墙坚固，但是在这些城墙中可以加入箭塔等防御工事，从而弥补了防御性上的不足。

### 创建自己的英雄

在BIM2中，除了前作中的英雄将再次现身之外，一些全新的角色也将先后登场，比如葛力

玛(Grima Wormtongue，罗翰国王的首席参谋顾问，最擅长以花言巧语来迷惑人心)、复库(Sharku，萨鲁曼的狼骑兵统帅，大胆而且精明)、爱隆(Ellornd，伟大的精灵王)等。不过，最令玩家激动还是可以创建自己的英雄。不但拥有独特的容貌，而且具有特殊的能力。比如，玩家能够为自己的英雄选择武器、防具和肤色。这些新英雄将与其他英雄一样，可以在战斗中获得经验，提升等级，并且获得新的能力。此外，玩家在世界地图上还能够发现偷偷隐藏的咕嚕(Gollum)，将他杀死后可以得到“魔戒”(The One Ring)。“魔戒”能够让持有者创建凯兰崔尔女王(Galadriel)或者索伦这样的超级英雄(需要一定的时间)，对各种作战单位都将造成巨大伤害并且能够消灭普通的英雄。当然，超级英雄也是能够被打败的。当他们倒下之后，“指环王”也将随之掉落，而再次拥有它的人则将进入下一次争夺战。不过，咕嚕还会重生。如果有一方阵营找到了复活的咕嚕，就有机会让他在超级英雄被创建出来之前将“指环王”偷回。

总的来说，BIM2将是一款全面超越前作的游戏。除了继承前作的传统和风格之外，全新的阵营种族、作战单位、海上战斗以及设施建造等都让玩家对BIM2不得不到目相看。如今，距离BIM2的正式发行还有一段时间，游戏仍在进行着“打磨和抛光”。不过，对于“指环王”游戏的铁杆FANS来说，此时的心情恐怕已经是迫不及待了。 ■(文/Oscar) [游侠网]124





# COMPANY of HEROES

## 英雄连



在今年的 E3 大会上,《英雄连》(Company of Heroes, 后文简称 CoH) 无疑最富为引人注目的游戏之一。虽然这是一款即时战略游戏,但是它的游戏画面看起来却胜过很多同场参赛的主视角射击游戏。从远观角度来看,CoH 似乎与其他即时战略游戏并没有什么不同,但是将视角推进的时候,玩家可以完全置身于火爆的战斗之中。前不久,刚刚玩过 Ubisoft 推出的《战火兄弟连》(Brothers in Arms) 的玩家与 CoH 相比较,可以说两款游戏在视觉处理方面竟呈现如此的类似。



其如同在现实世界中一样土崩瓦解。比如,当某个建筑物遭到坦克炮击时,它的倒塌方式将取决于坦克炮弹击中的位置、角度以及建筑物的材质。这不同于以往在建筑物上预留爆炸点的脚本式物体模型变化,战场上所有的破坏和摧毁都是即时产生的,因此玩家几乎不会看到两个建筑物以相同的方式倒塌。在战斗过程中,玩家还会发现战场上到处都是弹坑和碎片,即使残留的建筑物也是千疮百孔。这些设计迎合了玩家视觉感官需要的特殊效果,同时它们也具有着实际的战略意义。比如,士兵可以躲在建筑物的洞口后面向敌人射击,或者将弹坑作为掩体。

### 灵活的战术运用

既然战斗环境是完全交互的,那么战术运用自然也是多样化的。如同先前提到的,当火炮朝着敌人猛烈轰击的时候,不仅消灭了大批敌人,也为自己的部队创建了“掩体”,可以藉此来攻克更为坚固的据点。不过,任何掩体都不是“一劳永逸”的,它们随时都会在玩家眼前“灰飞烟灭”。比如,士兵将街道上的一架钢琴作为自己的掩体,但是在机枪的扫射下,钢琴很快就会变成碎片,士兵将再次暴露在敌人猛烈的火力之下。而作为掩体的建筑物,当坦克冲过来的时候,或者敌人的士兵将一捆炸药从窗口投掷进来的时候,它的防御价值也不会比钢琴好到哪里去。因此,作战单位是否会自动灵活地利用掩体也就成为了考验游戏 AI 水平的尺码。CoH 的制作人声称相对于其他大多数即时战略游戏,它的 AI 是最复杂的也是最真实的。例如,在游戏演示版中,我们可以看到一队美国士兵在进入战斗之前是以懒散的姿态和队形在马路旁“闲庭漫步”。可是,当他们进入敌人控制的地区时,整个小队马上蹲伏下来,做好准备与敌人进行战斗。当两个士兵被敌人的重机枪射杀之后,其余的士兵立刻朝着马路两旁分散。这时,不需要玩家向他们下达命令,他们就会自动寻找掩体,然后从掩体后面向敌人还击。将敌人消灭之后,士兵们将再次集合在一起,继续向前行进。

### 双重的游戏引擎

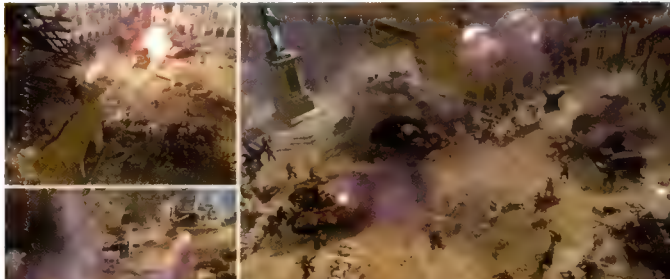
Relic Entertainment 在制作 CoH 的时候,使用了两个不同的游戏引擎。一个引擎是自行开发的 Essence Engine,用来创建高品质的电影化视觉效果,使玩家完全融入游戏之中。另一个引擎则是 Havok 3.0,也是目前业内最受欢迎的物理引擎之一,很多著名的主视角射击游戏都是使用它来制作的。这款引擎在物体真实度方面表现相当出色,比如炮轰之下,木头房子可以起火,石砌街道将会变黑。当炸弹从天而降时,玩家还可以看到箱子、木桶甚至汽车被炸碎;而此时此刻有人正好站在房屋旁边,那么将看到他被炸飞到屋顶,然后顺着房顶滑下来的情景。

目前,CoH 正在紧锣密鼓地开发制作之中,相信正式推出的时候,它一定能够给广大玩家带来全新的游戏体验。■(文 Oscar) [本报(125)]



### 真实的战争环境

在 CoH 中,玩家将指挥着第一连队(Able Company),从诺曼底登陆开始,驰骋于欧洲战场,朝着目的地德国挺进。游戏集中地表现出地面战争的激烈火爆,让玩家控制着步兵、武装吉普车、坦克以及各种各样的作战单位,在动态战场上与敌人进行殊死较量。或许有些玩家不明白动态战场的确切含义。简单地说,动态战场是指可以完全交互的战斗环境;也就是说战场上的每个建筑和每样东西都能够被破坏和摧毁。不过,这种破坏和摧毁并不是让建筑物遭到炮击后简单地以相同方式倒塌,而是基于弹道学、材料学和物理学真实地使



## 历史回顾

### 相

相信很多玩家都会记得《原罪》(Sin),这款纯粹自然的主视角射击游戏给人留下了深刻的印象。不过,可叹英雄生不逢时。1998年,《原罪》与《半条命》(Half-life)展开了一场激烈的“白刃战”,但结果却是《半条命》的风头盖过了所有同类游戏,因此《原罪》只能在“很久”以前成为游戏编年史上一个脚注。

## 贵在坚持

对于游戏开发者来说,每一款作品都是自己的心血结晶。尽管《原罪》没有获得成功,但是它的开发者,位于美国达拉斯的Ritual Entertainment,却没有放弃重塑“原罪”世界的念头。可是,由于游戏发行商的苛刻要求,Ritual Entertainment的努力一次又一次地失败了。

“皇天不负有心人”,在Ritual Entertainment坚持和等待的日子里,他们终于获得了一个难得的机会。在游戏独立开发者大会的展示中,《原罪》的表现和潜力吸引了另一个游戏开发者权益保护的拥护者Valve(《半条命》的开发者)的青睐。作为《原罪》曾经的支持者,Valve决定提供Steam系统来进行《原罪》的传播和销售,并且通过相关的技术协议让Ritual Entertainment有权使用强大的Source引擎来提高游戏的质量。



## 强强联手

Valve和Ritual Entertainment联手合作的结果,就是分章式的《原罪II》的诞生,而对于这款即将推出的《原罪外传·浮现》,Tom Mustaine,Ritual Entertainment的副总就是那样解释的,“我们在过去的六年中曾经明确表示,我们将把一直坚持的东西完全融入到《原罪II》的世界当中,而《原罪外传》就是《原罪II》世界的一部分。”《原罪外传》将分成一系列的游戏章节,通过Steam系统独家传播和销售,最终组合成一个完整的“原罪”游戏世界。

其实,分章式游戏(玩家可以按照自己的意愿或多或少地下载一个游戏)的概念很早以前就已经被提出了,但是一直没有能够实现。如今,《原罪外传》率先走出了这一步。



# 原罪外传:浮现

它不是一个全新的游戏,它是一个全新的游戏方式,它星世界上第一个分章式游戏,它可能以独一无二实际行动来改变传统的游戏面孔。

它就像《原罪外传:浮现》(Sin Episodes:Emergence)。

## 旧事新说

提到《原罪外传》的故事发展,我们可以先回顾一下先前的故事情节。在《原罪》中,性感邪恶的Elexis Sinclair利用人体作为致命药物U4的实验体,让世界上充满了突变异种,并且她还抢劫了核武器,准备在人烟稠密的地方引爆,彻底毁灭人类世界。后来,Elexis Sinclair的阴谋被Hardcorps的特勤部队指挥官John R. Blade上校粉碎,不得不亡命天涯,但是她带来的威胁却仍然笼罩着世界。因此,John Blade决定继续追踪Elexis Sinclair,一定要将其绳之以法。

原罪外传》的故事开篇发生在Freeport City,这是一个旧金山、东京和纽约三者合一的未来化城市。John Blade正在追踪一批与Elexis Sinclair的SINTEK公司相互勾结的叛



毒者,但是遭到敌人的伏击身受重伤。当逐渐失去意识的时候,John Blade的新伙伴Jessica Cannon登场了,驾车带着John Blade前往一个秘密地点。

与前作相比,《原罪外传》的交互性大幅度提升。在Jessica Cannon驾车飞奔的过程中,玩家可以在车内环顾四周,随意观察各种东西,比如打开仪表盘上的小柜,听收音机,甚至拿出点烟器。这种灵活的交互性将贯穿游戏反复出现,虽然目前看来这些动作似乎无关紧要,但是在后面的游戏过程中很多谜题都是需要通过交互设定来解决的,这也是《原罪外传》的一个主要特色。Ritual Entertainment想要创建一个更为智能化的射击游戏。

## 全新引擎

其实,除了上面提到的一些特点之外,《原罪外传》还具有其他一些明显的游戏特色,比如(X档案)(X-File)式的叙事方式,Context Look System系统(类似于帮助系统,在游戏中为玩家提供各种提示),团队战术性AI设定等。不过,最为突出的特点还是分章式游戏模式。按照Ritual Entertainment的计划,《原罪外传》的每个章节都是完整的,游戏时间大约为六个小时。每隔三、四个月将推出一个新的章节,而每个章节的收费标准将为20美元左右。不知道这种全新的游戏模式是否被玩家接受,但这种创新的尝试却是值得赞赏和钦佩的。■

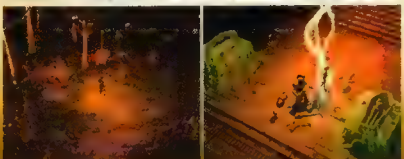
(文/Oscar)【游研代码:126】



# TITAN QUEST

## 泰坦之旅

泰坦 (Titan), 古希腊神话中地神盖亚与天神乌拉努斯的十二个孩子, 体型庞大, 分别掌管着世界的某个领域, 泰坦的强大能力也使它们成为了许多奇幻游戏的重要角色, 如在“神话时代”、“英雄无敌”等游戏中, 你都能看到这些庞然大物的身影。近来, 一款名为《泰坦之旅》(Titan Quest, 下文简称 TQ) 的奇幻 ARPG 引起了大家的广泛关注, 虽然制作组 Iron Lore 刚组建不久, 但制作人员中却不乏精英, 不少人曾参与过“帝国时代”、“亚瑟龙的召唤 II”的制作。



### 一个神话的开始

#### TQ

讲述的是一个正邪斗争的故事, 它以希腊神话为构架, 以虚拟的古希腊和古埃及为背景, 并使得游戏剧情充满了神话底蕴和神秘色彩。尽管 Iron Lore 并没有对外公布 TQ 的故事细节, 但我们还是能了解到一些大概的内容: 经过与宙斯的十年大战, 战败的泰坦族遭到宙斯的囚禁, 但多年以后, 他们为了获得自由, 摆脱了永恒的监禁, 这同时也打破了人类世界的次序, 引起大混乱, 人类面临着毁灭。而玩家所扮演的角色则将会踏上拯救人类的征途, 与神化般的怪兽进行战斗, 最终从泰坦族手中拯救全人类。在这老套剧情的衍生之下, 游戏有着不少迷人的之处, 玩家在游戏中探索的地方会是一些拥有千年历史的古文明遗迹, 如帕台农神庙、克诺索斯迷宫、埃及金字塔、巴比伦空中花园等等。在倡导开放式剧情的今天, TQ 依然保持了传统的线型发展, 但大量的支线任务能够鼓励玩家进行探索世界和角色成长。

### 独特的角色成长

在传统 RPG 中, 玩家在创建角色时都要为角色设定职业, 一旦职业被确定下来, 那名角色就要按照此职业的发展路线来成长, 这就缺乏一定

的变化。但 TQ 不同, 它并不存在职业之分, 却给予了大家一个与众不同的玩法。进入游戏后, 你仅仅只需要为角色设定性别, 然后从角色成长系统中学习战斗系和魔法系这两个特长派系。而随着游戏的进行这两个派别又会衍生出八种特长, 其中战斗系分为战争 (Warfare)、潜行 (Stealth)、防御 (Defense) 和狩猎 (Hunting) 四种, 魔法系则分为暴风雨 (Storm)、土地 (Earth)、精神 (Spirit) 和自然 (Nature) 四种。所有特长的搭配可组合出不同能力的角色, 你可以将角色练成一个擅长格斗和攻击魔法的战士, 也可以练成一个擅长潜行和召唤术的德鲁伊, 这个特性类似于前段时间非常流行的《黑暗骑士》。



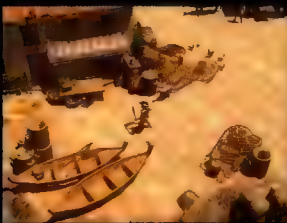
### 特长决定一切

在 TQ 中, 一个特长相当于一棵技能树, 而每棵技能树上会有 16 种以上的基础技能和进阶技能, 角色在成长过程中能获得不少点数, 玩家可以将这些点数分配到所需要的技能上, 如火球术、暗杀术、召唤术等。这看似很普通, 但当你掌握技能系统的精髓后, 你会发觉这并非那么简单, 如果你将所有点数集中到一个技能上, 那个技能的威力不仅能变得强大, 攻击范围也会扩大, 连施放条件也会因此改变, 如简单的火球

术通过点数集中, 也可以达到必杀技的效果, 最终转变为毁灭性的火焰攻击。这个系统的出现大大提高了游戏的重玩性, 只有精通某技能才能让玩家真正强大起来。

### Diablo 希腊神话版?

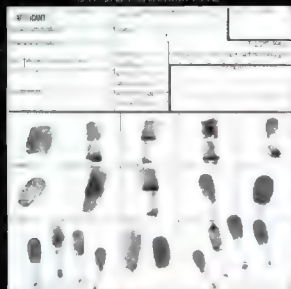
由于这是一款 ARPG, 游戏中的装备数量相当多, 达到了惊人的 1500 种, 每种装备都会具有不同的魔法属性, 区别只是在修饰词的不同。在这些装备中, 包括了一些有名字的稀有装备, 只要凑成一套也能获得附加的属性。从这个特性看, 大家完全可以当它是一款希腊神话版的 Diablo。当然两者有很多的相同之处, 但也存在着微妙的变化, TQ 中的装备大多数来源于怪物身上, 而掉落的装备并不具有随机性, 只要怪物穿着某防具或拿着某武器, 那掉落的装备必定是那些防具或武器, 唯一能发生变化的只是装备的属性。同时这种掉落的必然性也提高了游戏的真实性, 如果你杀死的是一头狼, 那自然不会掉出装备。另外, 游戏中的怪物数量也超过了 80 种, 它们大多数来自于希腊神话, 其中包括了半人马、独眼巨人、双头狼、九头怪蛇等等, 如果你对希腊神话有相当的了解, 那么这也将是一场非常有意思的冒险。 ■ (文/神之子) [游研网 127]



一切都是从莎拉·费舍尔(Sarah Fisher)离开人世的那一天开始的。从表面看,老山姆(Sam Fisher)从那一天开始也变得失去了理智。他擅自展开了一系列震惊全国的暴力武装行动。仅在一起山姆犯下的绑架罪行当中,就造成了12个市民和3个警员遇难。尽管我们的英雄曾经无数次拯救了世界,但面对法律的公正,任何人都不能豁免。最终, Sam 被判处了11个终身监禁,目前被关押在Leavenworth监狱中。当然,所有的一切都是表面,整个事件背后隐藏着什么秘密……



莎拉·费舍尔离奇地离开了人世



山姆·费舍尔的人体特征记录



老山姆开始了他的调查生涯

山姆的监狱生活绝对不会是平静的。在一次犯人间的打斗中,山姆救下了与其关在同一



内心深处正义感驱使山姆救下了贾米·华盛顿

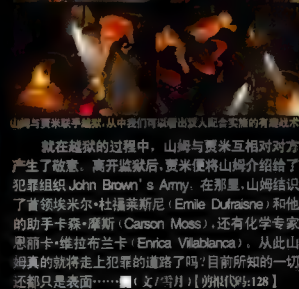
# Tom Clancy's SPLINTER CELL 4 细胞分裂Ⅳ

间牢房的贾米·华盛顿(Jamie Washington)。贾米·华盛顿被路易斯安那州判处多项罪名,也在该监狱终身监禁刑期。同时,他还新奥尔良地区一个小型犯罪组织 John Brown's Army 的成员。在政府情报机构的记录当中,该组织并不具有很大的威胁。

正如所有描写监狱生活的影视作品一样,Leavenworth 也会经常性的发生骚乱,这是山姆离开这个鬼地方,继续调查女儿死因的好机会。当山姆在越狱的时候被贾米发现了,他威胁说,如果不把他带出去就要通知警卫。山姆只好照做。虽然山姆是被迫同意的,但贾米对监狱的了解,确实为他们越狱成功起到了相当大的作用。



监狱里的大规模骚乱



进入犯罪组织所必须的经验?



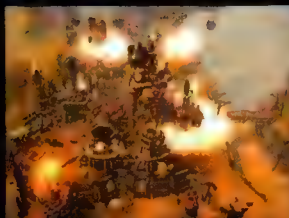
山姆似乎很快得到了首领埃米尔的信任

山姆与贾米联手越狱,从中我们可以看出监狱配合实施的有隙就不就在越狱的过程中,山姆与贾米互相对方产生了敬意。离开监狱后,贾米便将山姆介绍给了犯罪组织 John Brown's Army。在那里,山姆结识了首领埃米尔·杜福莱斯特尼(Emile Dufresne)和他的助手卡森·摩斯(Carson Moss),还有化学专家恩利卡·维拉布兰卡(Enrica Villablanca)。从此山姆真的就走上犯罪的道路了吗?目前所知的一切还都只是表面……■文/雪月【男刊(9):128】



# RISE OF NATIONS 国家之崛起: 传奇的延续 RISE OF LEGENDS

在今年的 E3 大展上,微软的展台上大作如云,有《帝国时代 III》、《地牢围攻 II》、《鬼神寓言:失落之章》、《国家之崛起:传奇的延续》等等,如果你仔细留意他们近几年的作品,你会发现每一款大作推出资料片后必定推出全新的续集。作为 03 年公认的最佳即时战略,《国家之崛起》大获成功后,Big Huge Games 在开发资料片《国家之崛起:王座与爱国者》的同时,还秘密进行了二代《国家之崛起:传奇的延续》(Rise of Nations: Rise of Legends, 后文简称 RoNRoF) 的开发,据说游戏会有翻天覆地的改变。



## 风箱间奇幻类转变

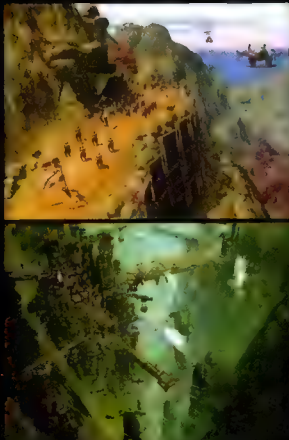
帝

国战争是近年来比较热门的题材之一。它造就了不少经典名作,当 Ensemble 还在发售他们的“帝国”梦时,Big

Huge Games 却开始尝试走奇幻路线。RoNRoF 就是在这种氛围下逐渐将风格从帝国类向奇幻类转变。在游戏中,四个虚构的种族为了争夺世界的霸权,爆发了一场魔法与科技的战争,故事是从 Vinci 族某市的领袖被谋杀开始,他的兄弟为了篡夺这个位置,不惜勾结其他外族来发动战争,在如此混乱之下,邻近的 Alim 族也趁机来捣乱。游戏不仅风格变了,就连任务目标也变得更多样化,它不再只是让你占领所有的领土,它可能会让你取得某地区的特殊资源,也可能让你击败某个特定的敌人,甚至可能让你寻找一些隐藏的物品,为了完成这些任务,玩家依然要控制军队来进行扩张和占领,而一些军事特殊的单位只会在特定区域出现,如果你不占领那些领土,就无法获得那些单位。

## 四大奇幻种族

为了能让游戏更平衡, RoNRoF 中的种族数从一代的 18 个缩减到 4 个,其中两个种族属于机械文明,另两个种族则属于魔法文明。虽然种族数量少了,但都突出每个种族鲜明的特点。目前 Big Huge Games 只公布了其中两个种族,第一个为 Vinci 族,他们是仿照工业革命风格文明创造的机械族,包含有很多达芬奇



风格的发明和画,并以重型坦克、步兵团和空军等机械部队为主,例如有一种直升飞机就是取自于达芬奇的画;第二个为 Alim 族,这是一个有浓厚阿拉伯色彩的魔法族,它很大程度上受到了神话故事《天方夜谭》的影响,它虽然没有 Vinci 族强大的机械单位,但是它拥有更独特的神话单位,如神灯巨人、飞龙和巨蝎等,能操纵火焰魔法和沙漠魔法。至于其他两个种族, Big Huge Games 至今还守口如瓶,可以肯定的是,它们也将会是一些很有特色的种族。无论是哪个种族,他们都拥有独一无二的兵种和两条不同方向的科技树。

## 魔法与科技的世界

由于 RoNRoF 处在一个虚构的幻想世界,游戏中可采集的资源也有了很大的变化,已经不再是老套的木头、食物、矿石等资源,而代替它们的是神秘元素 Timonium 和黄金。两者都分布在世界各地,但两者的重要性和用途却完全不同,前者的数量较为稀少,也较为珍贵,采集的同时需要玩家派兵进行保护;后者则显得较为普通,除了资源采集外,还可以通过市场交易来获得。



战斗部分是 RoNRoF 的一大魅力,你在游戏中完全能看到飞龙与飞船在空中对战、坦克与巨蝎在地面搏斗的奇特场面,这是其他游戏无法比拟的。就拿刚才两个族为例, Alim 族有许多可以瞬间集结部队的魔法,它们的终极魔法可以一次摧毁一整支军队,它们的军事建筑都有一个功能,可以在它们视线范围内随意设定集结点,然后当单位完成时可以直接在集结点出现。而当你对付 Vinci 族时,则要小心它们的破坏者,他能破坏一切的魔法,当你打算使用终极魔法来扭转战局时,他们能被灭你最后的希望。Vinci 族可以发明出各种只能在游戏中建造一次的建筑物,你需要考虑建造的地点和时机,选择的好坏可以意味着战局成功与失败。一般来说, Vinci 族的技术天性让他们的单位比 Alim 族的要贵,但是更强大, Alim 族的单位通常非常便宜甚至是免费的,但是非常脆弱。 ■

(文/神之影) (男频网:129)

## 神秘人物揭秘

从《明星志愿II》放出消息的第一天,制作小组就神秘兮兮的透露,游戏中将会出现一位绝不会让玩家失望的艺人。一时间,网络上猜想不断。到底是林芬芳、关古威、王大哥,还是天王黎华呢?如今,游戏出片在即,制作小组终于松了口气,证实了这位神秘人物就是网络上呼声最高的人气偶像——关古威!

关古威加入巨子经纪后,由于演技不错外表出众,因此总有接不完的电视剧。工作满满的阿威不但成为史上曝光率最高的艺人,而且人气扶摇直上,声誉如日中天!虽然一跃成为电视剧首席小生,但是日复一日的拍着大同小异的爱情偶像剧却让喜欢自由的阿威觉得越来越不快乐……



善于制造新闻的巨子经纪,总是把责任推给别人

决定离开巨子之后,关古威立刻遭到了无情的封杀。贺总相信,只要让阿威吃点苦头,他就一定会低头认命乖乖回到自己的怀抱。然而下定决心不再成为表演机器的阿威,并不为之所动,他选择了回到PUB驻唱。可能在普通人看来,阿威正处于事业的低谷,其实他却在享受久违的悠闲生活。



贺总邀主角不准和阿威签约

驻唱的日子固然惬意,不过阿威对于自己入行五年,却没有留下任何好作品退出表演舞台难免觉得遗憾。主角的适时出现,提供了阿威一个全新的选择。几番思虑之后,阿威决定再给自己一次机会来证明能力。



能不能说服阿威加入公司,就靠经纪人的智慧了

之前不愉快的合作经验让关古威了解到,表演的品质远比曝光率来得重要。因此重新出

# 明星志愿3

经过一年的期待,明星志愿III终于又有新消息放出,游戏的制作已接近尾声,计划将在新年档期与各位玩家见面! 随游戏发售时间的基本确定,还有一些终极内幕正式披露,其中最震惊的消息当属,曾经众相猜测的神秘人物如今终于曝光了!

发的阿威,决定锁定难度极高的舞台剧来做为下一个挑战的目标,希望这个全新的表演领域能够带给他不同的工作体验。



重新出发的阿威选择舞台剧来作为挑战的目标

## 如何成为大制片家

除神秘人物的正式公布之外,制作者又向大家展示了全新的游戏系统,《明星志愿III》中提供了自制剧情的功能,这对于喜欢创作的玩家来说,绝对是个可以大显身手的全新舞台。打开剧情编辑器,你都是伟大的制片家!

### 构想故事大纲:

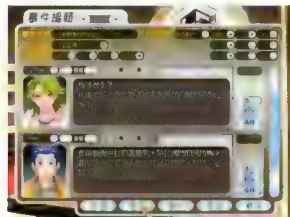
剧本是由数个单一事件累积而成的,在编织出美丽的故事之前,得先决定剧情架构。玩家可以随时新增剧情档,每个剧情档最多可设计20个事件。



每一横排为一个剧情档,每个剧情档可设计20个事件

### 设计条件对白:

写故事不难,但如果希望设计的剧情能引起大家的共鸣,那么除了引人入胜的桥段与对白之外,发生的条件也是不可忽视的。条件简单的事件虽然容易触发,不过由于牵手可得,因此将显得平凡无奇。唯有让剧情在天时地利人和的状况下自然出现,才能牵动人心,得到响应。



游戏中所有角色都可出现在玩家的自制事件中

### 执行事件:

事件编辑器中提供了贴心的及时观看功能,玩家不需要进入就可直接观看剧情,如果发现问题也可以随时终止事件回到编辑器修改。



通过编辑器,再复杂的剧情也能轻易掌握

### 事件汇入与作品分享:

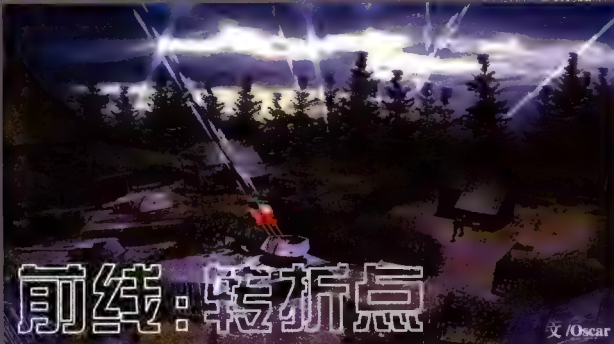
剧情档编辑完成之后,别忘了将它汇入游戏中。为了方便玩家,游戏中外挂的剧情档可随时新增、删除。而且,由于每个剧情档都是一个独立的档案,若希望与其他玩家分享作品,只需要先交换彼此的剧情档,再将剧情档汇入游戏中就可以啦!

【男档代码:1210】



游戏中事件可随时汇入、删除、重置,以便玩家随时增减剧情





# 前线：转折点

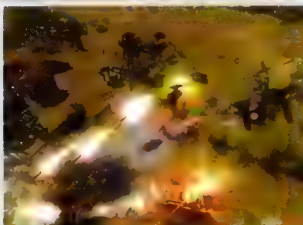
文/Oscar

## WAR FRONT TURNING POINT

近年来,由CDV制作发行的二战策略游戏可说是层出不穷,而就在不久前,CDV Software在布列斯特又推出了与Digital Reality联手推出的一款二战策略即时战略游戏《前线:转折点》(War Front: Turning Point,以下简称WFTP)。虽然从表面上看这款游戏的确称得上“前无古人,后无来者”,但深入了解之后,发现这并不是一款严肃意义上的二战游戏,因为它在“前”做了不少

### 背景设定

如果希特勒被暗杀,那么第二次世界大战的发展进程是不是就会改变了呢?抛开历史不谈,在以往的游戏,刺杀希特勒并不是一个新鲜的话题,只不过在WFTP中,这个假想终于被实现了。然而游戏并没有让第二次世界大战随着希特勒的闭眼而停息,相反却朝着升级趋势发展。德国人在新的统治者领导下加速了武器研发进程,生产制造出大批的超级毁灭性武器。而后,德国人实施了“海狮行动”(Operation: Sea Lion),成功侵占了英伦三岛,并且挫败了盟军的诺曼底登陆计划,迫使盟军不得不撤出南欧地区进行游击战斗。很多年之后,战火依然在欧洲大陆上蔓延,同盟国和轴心国陷入了无尽的胶着之中。



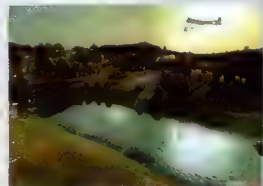
### 武器设定大展示

不容否认,Digital Reality的奇思妙想是颇具新意的,并且不只限于故事情节上,还表现在武器设计上。大家知道,在第二次世界大战期间,各个军事强国都在进行着秘密武器的开发研制。在这个环节上,游戏开发者仔细地查阅了历史资料,按照当时各国的研制思路和科技实力,在游戏中设计出一些既让人感到新鲜,又并不漫无边际的超级武器。首先,游戏中战争初始阶段出现的武器包括喷气侦察机、ME-232运输机、B-52轰炸机、装甲坦克以及可以发射原子弹的V2导弹车。这些武器基本上都曾出现在真实的战场上,相信玩家们并不陌生。不过,随着游戏的进行,各国科技的发展,在这些常规武器基础上研制出来改进型,就显现出威力强大的超级特点了。例如,美国除了拥有原子武器之外,还研制出一种被称为“地震炸弹”的武器,它能够对爆炸点周围大面积地区内的作战单位和建筑设施造成巨大的破坏,而苏联人则拥有冰冻射线技术,既能够让作战单位无法移动,也能够让建筑设施停止相关生产。

### 游戏体验与评价

如今,随着3D图像技术的快速发展,玩家对即时战略游戏的画面也提出了更高的要求。在游戏图像方面,如同故事情节和武器设计一样,Digital Reality也花费了相当的心思。首先,每个作战单位都被描绘得极为精细逼真。比如,当苏联的“卡可夫”巨型主战坦克在街道上缓缓行进的时候,可以看到用来进行伪装的绳网不停地晃动,如果将视角镜头拉近,还可以看到军官从坦克中探出身来不停地挥手。其次,光影的处理非常真实微妙。当V2火箭发射导弹的时候,可以看到明艳的红色光芒划破长空,将周围的地区也照耀得非常明亮。按照CDV Software的说法,游戏中作战单位的视线范围将受到日夜变化的影响,而这种动态的光影在夜间战斗的时候将对作战单位的战斗力产生一定的积极影响。在建筑物的设计方面,游戏开发者也考虑得非常细致。例如,游戏演示版中曾经出现乡村中的一个农舍,在农舍的庭院中可以看到一些凌乱的玉米杆、衣衫褴褛的稻草人以及炮筒中不停地冒出青烟。当视角拉近的时候,还能够看到房间中突然摆放着家具。

另外,还有一些细节之处也设计得比较有新意。比如,游戏中的桥梁可以被炸毁,有时候可以藉此来阻挡两栖战车的行进。不过,为了不让玩家对此有所抱怨,游戏中设定了可以修桥补路的作战单位,他们能够凑合着在河流上重新修建桥梁,只不过新桥的桥面宽度将大打折扣。



总体来说,《前线》仍旧属于一款传统类型的即时战略游戏,采集资源,生产部队,然后带上200辆坦克与敌人进行疯狂激战,它并没有摆脱传统即时战略游戏的窠臼。不过,奇异的游戏设定和精美的游戏画面将是《前线》的最大亮点。

【预报代码:1271】

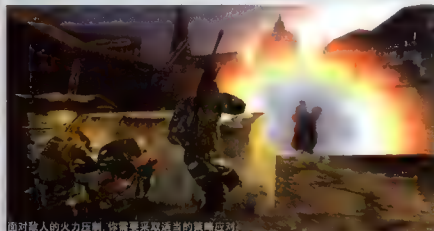
《全能战士：十大锤》(Full Spectrum Warrior) 的粉丝们认为这是一款优秀的策略游戏,不过在这个游戏过程中,玩家们所能感受到的乐趣并非来自 Pandemic Studios 设计出的那种策略类游戏了先那有什么乐趣的一面。比如,玩家控制的火线小组指挥官并非令人“欲罢不能”的人工智能,但敌人的 AI 水平却足以让人无法战胜。另外,游戏的操作界面在一定程度上也缺乏实用性,而且游戏在策略性方面的考虑也同样有所欠缺。如今“全能战士”的新续作《十大锤》(Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, 日文原名 FSWTH) 即将推出,其目标就是改进前作中存在的各种缺陷。



## 全面的“战斗效果”系统

资料篇最为引人注目的特色之一就是引入了全新的“战斗效果”系统。简单地说,这个系统可以让玩家通过 HUD 元素(Heads-up Display, 自动前视)从视觉效果上直接观察自己的作战队员以及敌人在某个特定时间内的动向。在游戏中,任何给定时间内的各种战斗条件都将归拢到“战斗效果”系统中,比如可用的掩体数量,遭受到的压制火力数量以及战斗训练程度等。通常来说,玩家看到的“战斗效果”指数走势越高,队员的实际战斗条件就越差。

全新的“战斗效果”系统可以帮助玩家实时了解敌我双方实力的对比情况。这样一来,也进一步要求玩家在战斗中能够更为快速做出合理的战略安排,比如命令一支火线小组攻击目标敌人的侧翼,或者命令投掷兵朝着目标敌人猛掷手雷等,从而最大限度地争取战斗的胜利。



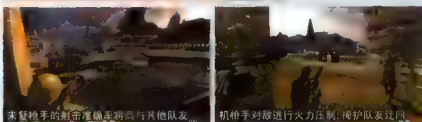
面对敌人的火力压制,你需要采取适当的策略应对。



## 灵活的行动指令

除了“战斗效果”系统之外,游戏中还增加了交互地图的设定。在这张地图上,玩家可以清楚地看到作战小队的全部情况,包括火线小组成员和机械化部队等,另外还有作战目标以及某些特殊地点。在游戏中,玩家可以随时通过观察地图上显示的情况来判断出当前战势的发展,然后立即切换到需要亲自指挥的战斗之中。由于玩家可以同时控制四支小队的行动,他们分别为 Alpha、Bravo、Charlie 和 Delta,因此游戏增加了交叉行动指令的设定。也就是说当玩家指挥着一支小队行动的时候,还可以给其他小队下达命令,而不必手动在不同小队中进行切换,发布行动指令。这样一来,能够更为有效地调整其他队伍的位置,从而获得一定的战斗优势。

## 出色的人工智能



本组枪手的射击准确度将高于其他队友。

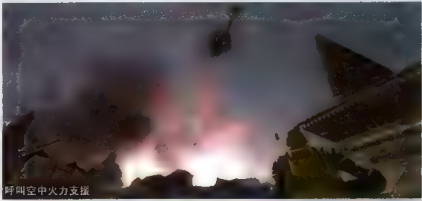
机枪手对敌人进行火力压制,掩护队友前进。

如果游戏演示中所表现出来的人工智能水平在游戏正式版中能够完全得以实现的话,那么对于玩家来说将面临着更为严峻的考验。如今,在 FSWTH 中,敌人的 AI 水平明显有所提升。比如,他们将企图以火力压制玩家的火线小组,或者让自己的同伴从侧翼向玩家发动攻击。敌人有可能耐心地等待玩家向小队发出再次填装炸药的命令时,趁着战斗瞬间暂停的机会快速回击,然后寻找更为有利的战略位置向玩家发动反击。此外,每个敌人都具有经验值设定,不同的经验值决定着敌人在战场中的不同表现。比如,对于一个经验丰富的敌人来说,当手榴弹扔过来时,他们会立刻跑到旁边的建筑物中,然后从窗口里继续向玩家射击。

## 加强的战斗模式

既然敌人的“智商”提高了,火线小组的作战能力自然也要有所提升。首先,来复枪手将拥有神射手(Sharpshoot)能力。也就是说,他们的射击准确性将高于小队中的其他成员。其次,机枪手也有了压制(Suppress)能力,他们对敌人的火力压制威力几乎与整个小队齐射的火力相仿。再有,投掷兵可以使用 M-203 榴弹发射器,对一组敌人造成致命的伤害。此外,现在小队长在进行任务中将拥有呼叫空中打击的能力,尽管次数有限,但阿帕奇武装直升飞机的威力却是惊人的。

总体来说,FSWTH 的游戏节奏较之前作似乎更为紧凑。AI 系统的复杂变化以及操作界面的改进将使得火线小组与敌人之间的遭遇和战斗更为动态化地表现出来。游戏中一共有 12 个任务,分为四个章节,每个章节中包含 3 个任务。玩家可以在这些章节中以不同的火线小组视角来贯穿整个战斗任务,从而获得充分的新鲜感和极大的满足感。 ■ 【剪报代码:1272】



呼叫空中火力支援



**B**■名称 破坏地带  
■类型 网络休闲■制作 惠游  
■代理 惠游■上市 2005年12月  
■版本 中文版

# 破坏地带

**相**

较于《碰碰冰》，《破坏地带》是一款更适合男性玩家的休闲游戏。现实中，各种限制让你的生活充满束缚，来到《破坏地带》后，你会发现在这个自由的世界里，你可以随意地破坏、打斗，可以有所欲为。

《破坏地带》的游戏形象是几个造型各异、特点突出的机器人，它们的造型会让你想起变形金刚——力量型机器人身材高大魁梧，威武的外形充满威慑力，力量就是它的最大特点，速度型机器人的造型奇特有趣，它的头是一个电脑显示器，据说它是由废旧家电改装而成，灵活而快速的它与其他类型的机器人对战时毫不吃亏，远程型机器人的外表更加可爱，就像一个圆滚滚的蛋，你可不要被它的外表所欺骗，近身搏斗才是它的强项，但只要拉开距离，谁也不是它的对手。

别看它们各个威力十足，其实它们都是由几个可爱的小朋友来控制的，玩家不仅可以选择不不同类型的机器人，也可以选择不同的小朋友来进行游戏。操纵自己的机器人在游戏场景中大肆破坏，消灭敌人，夸张的动作、华丽的特效、绚丽的视觉感受和丰富的道具，令游戏趣味横生，让你在不知不觉中释放一天的紧张情绪。

看似迟钝的机器人成了游戏的主角，它们在不可思议的战场上打斗，而且居然能做出各种不可思议的动作来。力量型机器人的力量、速度型机器人的灵巧与速度、远程型机器人的远距离杀伤力……这些机器人主角的鲜明特点让玩家有了丰富的选择。不同类型机器人之间的对战往往刺激异常，令人眼花缭乱，无论在游戏模式还是画面细节上，都显示出了游戏制作的高水准。狭路相逢，究竟是勇者生存还是智者留下，这就得看操作者的技术了。

目前的休闲网游中采用全3D场景的作品屈指可数，《破坏地带》便是其中之一。全方位的3D感是这款游戏的一大特点，操作时你可以用小键盘“↑”、“←”、“→”、“↓”操控镜头和视角的转动，感受强烈的现场感和立体感。《破坏地带》还生动地模拟了机器人行进和战斗时的环境，逼真的动作、立体的场景令游戏更具真实感，让玩家仿佛身临其境。

打、踢、飞脚、武器……游戏里的机器人拥有丰富的基本对战技能，各种道具也会随着游戏的进行而不断出现，让你在收获惊喜的同时，体味更多的乐趣。如果发挥出色，你还可以自创出各种连击，精彩而出人意料的高招往往会令对手失去还手之力。称霸机械时代，威震破坏地带，这一切会令你大呼过瘾。



选择自己喜爱的机器人，在游戏中为所欲为。你的前方不存在任何阻碍，高楼大厦瞬间就可以倒塌在你的脚下，你的对手也会在追击、跳跃中猝然倒地。疯狂地破坏，无所顾忌地大打出手，在获得愉悦的同时，也放松了自己的神经，释放了自己的压力。用你手中的武器，砸出属于自己的一片天地吧。■【勇报代码：1274】



## 天才博士与恶星

超大型游乐园 ZOO-LAND 里住着很多机器人，他们都是天才博士 Dr.Stankovic 发明的。游乐园在机器人的保卫下给人们带来了无穷乐趣，却让 PIKO 行星的外星人深感不安。PIKO 行星的

外星人一直在关注 ZOO-LAND 游乐园里的机器人开发项目，他们认为这些巨型机器人会给他们造成极大的威胁，因此在某一天悄悄侵入游乐园，将天才博士 Dr.Stankovic 劫持了。

Stankovic 博士被外星人洗脑，按照他们的旨意将巨型机器人改造为破坏之神。主人公和他的朋友们得知这一消息后立刻前往 ZOO-LAND，找到了几个尚未被改造的巨型机器人。为了改变已被混乱笼罩的 ZOO-LAND，他们各自操控着这几个巨型机器人，开始追击 PIKO 行星的外星人。

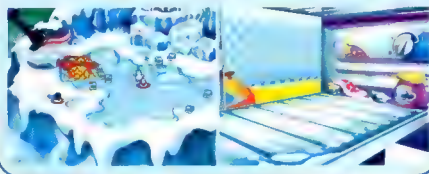


## 专为女玩家打造

现

在很多游戏都以“专为女性玩家打造”为卖点,嘉游将于12月中旬公测的《碰碰冰》(PENGO)也是这样一款从女性玩家角度考虑而设计的休闲游戏。《碰碰冰》里的游戏形象是几只可爱而又富有个性的小企鹅,每个小企鹅都有一个好听的名字,如鬼主意总是最多的阿达冰、速度最快的咪咪冰、最爱打抱不平的咔嚓冰,还有时刻与阿达冰粘在一起的鼻涕冰。玩家可以通过操纵企鹅在不同的场景里推动冰块来攻击对方,并躲避对手的攻击,以获得游戏的胜利。

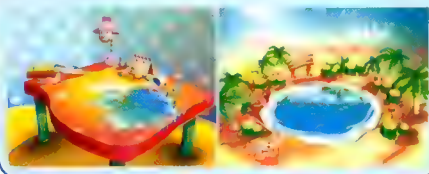
清新亮丽的画面、绚丽的色彩、轻松活泼的音乐、简单的游戏方法,再加上Q版的角色造型,让《碰碰冰》成为女孩子休闲时光的首选节目。



## 无忧无虑的企鹅

在遥远的南冥星上,生活着一群快乐而幸福的企鹅。在这冰雪的世界里,它们每天最大的乐趣就是玩排冰游戏,任何地方都可能成为它们的战场。冰原、幻想沙漠、课桌,甚至在冰箱里。它们各个淘气十足而又个性鲜明:阿达冰的鬼主意总是最多,经常作弄它的伙伴;咪咪冰喜欢炫耀它的速度是最快的,这也成为它经常摔下悬崖的原因;虽然每次都摔得头破血流,但它依然乐此不疲;咔嚓冰最爱打抱不平,充满正义感而又强壮的它最受伙伴们的欢迎;还有喜欢时刻与阿达冰粘在一起的鼻涕冰,胆小的小它总是被阿达冰作弄……

在这充满乐趣的世界中,一切都显得那么美好,它们每天都在无忧无虑地玩耍着,互相逗趣着。仿佛一切都被它们的快乐所感化,就连凛冽的寒风都跟着哈哈大笑。新的一天又将开始,快乐的企鹅们来到新的“战场”,开始了又一场新的“战斗”。



## 可爱的形象设定

《碰碰冰》中最可爱的是里面的角色造型,虽然视觉上感觉距离有点远,但屏幕右下角有一个小企鹅的标志作为你在游戏中的形象,它不仅可以让你清楚地判断出方向,还可以让你时时刻刻了解自己在游戏中的状态。

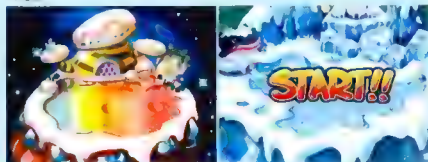
丰富可爱的卡通形象、滑稽有趣的动作、轻松活泼的背景音乐,足以令你在游戏中流连忘返,让你在不知不觉间爱上这群企鹅,爱上这个游戏。



## 冰箱里的游戏

《碰碰冰》中有很多生活化的场景,比如巨大的冰箱,让你在冰天雪地里冷到彻底。脏兮兮的课桌,到处横七竖八地堆放着各种文具,千万别以为那些橡皮擦是你的攻击道具,它只是暂时让你免受攻击的避难所。清凉透澈的小湖让你体验到在水中嬉戏的乐趣,但一定要小心那些漩涡哦,如果不小心被卷入其中,就会把你搞得晕头转向。冰面上的战斗既有趣又充满危险,一不小心就有可能滑下深不见底的悬崖。变幻莫测的星星和月亮,会在不经意的一个反转让让你彻底失去方向。木乃伊的世界里,如果你躲不过木乃伊的追捕,还是赶紧逃到四个安全的小岛上去吧。

这些丰富而充满想象力的卡通场景,让你时时刻刻保持着新鲜感。



## 随时随地玩游戏

我转、我飞、我打、我躲、我加速、我急刹车……《碰碰冰》就是这样一款有趣、刺激的游戏。在对方给你来个措手不及的时候,千万别慌,一个加速滑过去就可以躲开。用最慢的速度抓住冰块,瞄准目标发射吧,一切动作尽在你双手的控制之下。

跟对手决斗不需要考虑太多,随时随地都可以进行战斗。办公室、家里、餐馆……只要可以上网,只要想让人请你吃饭,就应该在第一时间想到《碰碰冰》。下班后记得用它来和同事打一胜负,赢取一顿免费晚餐。■



【剪报代码:1211】



文/Boni

## 独特的游戏性体现

游戏采用的并非泡沫打怪模式,而是通过一种休闲游戏的方式——任务机制,就是在国内休闲游戏中我们通常所称之的“开房间”类游戏方式进行单人冒险或者组队冒险,在学校的各个场所都会有任务开启地供玩家在室内交流冒险。不得不提的是每位NPC的造型不是清新可爱的那种就必是令人捧腹的动物造型,相当惹人喜爱,玩家通过任务方式积累经验并且在每次任务结束后系统会对你此次任务做出等级评价,给予相应奖励,在玩家到达一定等级完成特定任务时系统还将给予特有装备供玩家穿戴。



## 系统与题材的完美结合

升级在此游戏中并非是单纯的 LEVEL UP,而是 CLASS。游戏目前总共分为 12 个年级,在到达每一一年级时玩家可以穿上不同的制服,经历不同的冒险,随着游戏后续的开发,相信还会加入新的学校,增添新的制服。

目前游戏中的武器大致分为以下四种 拳套、手剑、耳机和书包,每种武器类型的攻击力、技能范围都不同,例如练级时最受欢迎的耳机武器,虽然攻击力偏低,但蓄满 ENERGY 后所放出的必杀技却是范围攻击。



由,攻击设定中蓄气比较容易,而耳机也就成为杀伤范围最大的武器。至于其他武器也各有千秋,虽然拳套的必杀技是近身单体攻击,但在挑战任务中的 BOSS 时就十分有用,另外还可以给武器附加五行属性,在此就不多介绍了,一切请各位玩家自行体验后方可知晓。

## 游戏内的社区系统

每位新玩家在创建人物时都需要设定一个虚拟移动电话号,此号码类似于现实生活中的手机号码,玩家可以通过交换此号码来添加或被添加为好友,亦可拨通 NPC 的电话直接向其电话购物,游戏还为玩家设立了类似于个人 BLOG 的迷你网站,玩家可以向里面传送照片文字等以便与其他人很好的进行互动,而这一切都是在游戏内就能完成的。

总而言之,《酸奶学院》之所以能够如此受日韩玩家的欢迎,不仅仅是因为其优秀的游戏品质,更重要的是在游戏以外的方面增进了玩家间的互动,据说国内各大厂商对这款游戏关注度十分之高,相信不久的将来我们中国玩家便能品尝到这款带有校园题材的游戏,十分期待这款游戏早日进入中国市场,为中国市场注入新鲜的游戏元素和文化。■

【转载代码:1214】



酸奶学院是由韩国 Neowiz & NtixSoft 公司研发并由 GungHo 负责运营的卡通动作网游,游戏凭借独特的背景设定和卡通味十足的画面吸引了众多玩家的眼球。在韩国,内测时创下了 25 万人报名的记录并且在此后一路跃居排行榜前列在日本,其可爱的人物风格形象更是博得了许多年轻人的喜爱。

## 游戏背景

游戏故事发生在一个始终在放假的学校内,多数老师都神秘失踪,为了调查学校里发生的离奇事件,学生们组成了“学生联合会”,玩家扮演这个神秘学校的学生对这起事件进行调查。游戏中,可以在学校的各个建筑中冒险,教室、操场、保健室、职员室、图书馆、购买部都成为玩家的活动场所,玩家可以选择独自进行任务,也可以跟朋友一起调查学校神秘事件,寻找失踪的老教师们。

## 校园与卡通的画面结合

一款游戏能否得到玩家的关注画面起着至关重要的作用,《酸奶学院》的卡通渲染效果处理十分得当,3D 与 2D 的完美结合使游戏已经拥有一个体现其内在品质的优秀平台。从我们目前国内、沿海的人气就可看出韩国的卡通渲染技术已经处于世界领先水平,一款校园题材的游戏在韩国设计者手下被描绘的栩栩如生,校园环境所带给玩家的那种怀旧感、清新感是以往其他网游所不能赋予的,总的来说,游戏的画面定能吸引很大一部分喜欢卡通游戏的玩家们。



这是一款由韩国 EXPTATO 公司和 SONOKONG 联合研发的休闲类赛车竞技游戏,其风格类似于目前韩国的热门游戏《泡泡卡丁车》,但由于其采用新颖独特的游戏题材,以婴儿为主角,为它进军韩国游戏市场增添了几分筹码和实力。据悉,《宝贝快跑》最初是由一款韩国街机游戏改编而来的,之前由于其婴儿的可爱和玩法的简单深受女性玩家的喜爱。

游戏总体上分为两个模式:赛车模式及双人格斗模式,其中赛车模式分为道具模式、无道具模式以及生存模式。从这些游戏模式中,我们可以看到设计者的用意,游戏使玩家在一种幽默的心境之下充分感受到了休闲搞笑类游戏所带来的不同寻常的乐趣,玩家既可以体验竞速的快感,又可以通过与其他婴儿的对战引起一片笑声,游戏里的赛车是通过婴儿跑步的方式表现的,极富恶搞风格。

## 宝贝快跑!

在我们所熟知的赛车竞技游戏中,几乎都含有一定的技术含量,例如“漂移”就是传统赛车游戏制胜的关键,而在《宝贝快跑》中虽然也加进了漂移的设定,但在过弯时的重心引力并不难控制,所以这就不足以成为取胜的决定因素,而当玩家在行走过程中会在道路上接连吃到一系列造型可爱的道具,这些看似甜甜的东西用处不可小视哦。道具甜点大致上分为三种:目标阻碍、陷阱、加速,笔者感觉在游戏中最为好用的是目标阻碍的小章鱼,当玩家大幅落后于对手时,也许只要两个小章鱼,就可以绊住别人然后自己赶超于前,所以在带道具甜饼的模式下,如何合理使用路上的道具是玩家取胜的关键所在。

游戏中可供选择的地图目前有十余张,每场比赛开始时系统都会给每位宝宝观赏地图概貌以便使宝宝大致了解地图的整体布局以及风格特点,每张地图都蕴涵着具有丰富想象力和视觉冲击的赛道,各种加速和地图转换装置的出现使游戏性得到进一步升华,在一些高难度地图中亦加入了连续扭曲弯道,要想不撞墙就看宝宝们训练的是否到家了。

在此次开放的内测中新加入了一项新颖的游戏模式:生存挑战赛,每位宝宝在开始时都处于地图的不同位置,并且宝宝头上将被赋予能量条,在行进过程中通过道具互相攻击使对方能量条减少,最后幸存者获胜。

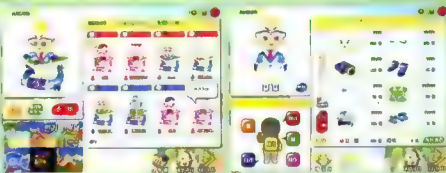


## 宝贝格斗大比拼

游戏中除开赛车以外另有一种游戏模式:双人格斗模式,其实从实际意义上说只能算是一项迷你格斗比赛,采用三局两胜制,双方只要通过打击对方脸部使其 HP 下降为零时便获胜,玩家可以通过方向键来躲避对方的攻击,双方宝宝的各种有趣的肢体动作和表情演绎相信一定会为众多玩家所喜爱。



文/Root



## 可爱暴暴的系统

在以往大家所接触的赛车游戏中无一例外的车是游戏的主体,玩家通过车体的强弱和赛车技术的高低来决定比赛结果,但在《宝贝快跑》中比赛所突出的主体是玩家的婴儿角色本身,通过截图大家可以看到玩家是通过跑步前进的,当玩家积累一定资金后便可以购买自己心仪的坐骑,车的种类分为四种,首先是最简单的半步车,其次是底下有轮子的滑板车,进而会升级为卡丁车,最后则是会骑上各种可爱的宠物带领其一齐上阵比赛。相信这款游戏也一定能够吸引女性玩家的眼球。

这款休闲赛车游戏带给玩家的是一种诙谐幽默的游戏气氛和对童趣的怀念,我们可以把他当做一种理性的历史回顾娱乐方式,当玩家回顾自己年轻时英姿飒爽的样子时,也别有一番风味。由于游戏制作精美,题材新颖,已经被国内各大游戏厂商所关注,各位热爱童趣的玩家相信和笔者一样十分期待这款游戏的到来吧。

【剪报代码:1213】







**早** 在2004年的ChinaJoy上,小编就已经对这款3D卡通风格的网络游戏有所耳闻了,并且与微启软件的负责人也有过沟通,他表示《天地玄門》将是针对中国及亚洲玩家开发的游戏,并且也是微启开发的首款网游,所以希望能够做到最好,为了了解国内玩家的喜好,他特地从香港赶来展会采风。这样认真谨慎的制作者,给小编留下了很深的印象,转而对游戏也有了几分期待。不过,当初得到的消息是游戏会在2004年底展开内测,结果时隔一年,我们才再一次看到它的消息,而此时的微启也已将广州的部分向运营公司转型。

## 有幻想就有世界

这是一款建筑在远古神话背景之上,又颠覆神话的游戏,它将东西方神话传说融合在一起,古典与现代相结合,描述了许多脍炙人口的神话故事和人物故事,并将它们用一扇门连接了起来,在游戏中有许多异想天开的设计,彻底突破了想象的极限,为玩家打开了一扇奇幻之门。

游戏的故事发生在一个虚构的神话世界里,玩家作为一个凡人,必须要找到一扇可以突破空间和时间的“门”,完成由人向神祇的进化,进而带领他的信徒们冲破怪物的围堵,将世界从一片混乱中拯救出来。

游戏分为东方和西方两个不同的世界。东方世界以中国古代的“太虚幻境”传说为背景,一派繁华和恬淡相融合的气氛。在东方的核心——殷都城里,错落有致的披瓦飞檐以一种卡通风格描绘,在各个建筑的醒目位置上时常可以见到莲花、龟甲、蝠纹等代表了吉祥的图案,非但没有传统中式建筑的严肃,反而平添了几分可爱和悦目。



西方世界的雅典风格建筑则被童心理的制作者们做成了一个巨大的火柴盒。把场景的比例修改过之后,走在宽阔的石板长道上,犹如置身一个奇妙的童话世界。在高效率的3D引擎驱动下,利用自由视角观看城内肥胖的石柱和梯形放置的城门,一个个大殿就像是游乐园里的城堡一样,使人不禁好奇里面是否藏着和蔼的白胡子老头和装满糖果的箱子。

幻想的世界,一切都沒有规矩,似曾相识的神仙一改往日严肃形象,风趣的对白时常让人捧腹。当雅典娜踩着脚对二郎神嚷道“讨厌”的时候,相信你的眼镜也会碎成一地的。

## 要当神仙?先就业!

想当神仙吗?想带着你的Fans们建立一片属于自己的星域吗?想要和众神平起平坐,指着玉皇大帝的鼻子教育他吗?虽然听起来很诱人,不过你还得选一个职业从凡人奋斗起!

在游戏中,总共有7种职业可以选择,按东西方不同的命名分别为:武者/斗士、剑客/剑士、术士/巫师、医道士/祭司、箭手/弓箭手、异士、铁匠,各个不同的职业有各自的专长。

武者精通格斗技巧,虽然不使用武器,但是可以装备最为坚硬的护甲,成为战场上的先锋。剑客对于刀剑的技巧掌握非常娴熟:术士则擅长各种大威力的法术;医道士是战斗中不可或缺的核心:箭手擅长弓箭,杀伤敌人的同时也善于保护自己;异士是一个相当独特的职业,虽然没有任何的职业技能,但是他却可以“偷取”其他职业的技能来使用,属于神秘而强大的职业;铁匠虽然不擅长战斗,但是特殊的生活技能将让他成为最富有的人。

随着对各个职业的领会的深入,还可以进行“转职”,拥有更潇洒绚丽的外型,也可以使用更强大的装备,直到最后直登天界,与众神比肩,拥有自己的信徒。



《天地玄門》中的怪物大多是本性善良的小动物,只因为过度吸收了天地精华,又失去了众神的监护才变成现在的模样。不过即使如此,游戏中的怪物也都是——一副大大咧咧的傻乎乎形象。

游戏中有一点非常独特:各种怪物不但可以变成玩家的宠物进行培养,玩家还可以通过在游戏中不断的冒险来收集怪物的“善恶物志”。与著名的《口袋妖怪》中的图鉴一样,只有通过冒险过程中收集新的怪物资料才能不断完善“善恶物志”,有“收藏癖”的朋友可能不错错过!

幻想风格历来是网络游戏中最受女性玩家喜爱的题材。《天地玄門》以颠覆性的神话背景和广阔的角色成长空间拉开了新幻想主义的序幕,定会受到MM们的青睐。为游戏插上幻想的翅膀,让我们一起享受新幻想时代之子——《天地玄門》颠覆性的乐趣吧! ■ 【男报代码 1215】



文/网先队·永不灭了

HEY! MAN!

一句有节奏又味道的招呼由球场传来,引领着去,怕地破的铁丝网,街头有些破旧的座椅,随着篮球的几个年轻人,会相信,听他们令人亢奋的招呼,耳边随着各种嘈杂的喊叫声。汽车喇叭声……眼前的一切就是——《街头篮球》! 那它真的体现了它的英文名——FREE STYLE!

## 开始自由——赛前准备

这款游戏就是这么个性!从第一印象开始,《街头篮球》就给人截然不同的感觉,夸张的美式卡通风格充满了整个游戏,音乐强烈,强烈的鼓点与节奏让人立刻就能兴奋起来,忍不住手指也和着节奏敲打桌面。

角色的建立对于《街头篮球》的玩家而言既简单又是个难题,前锋、中锋、后卫,位置的选择决定了这个角色将来长久的发展方向,前锋综合能力强,中锋擅长于篮板与冲撞,后卫则擅长于运球、三分等方面。各个位置到了16级之后会有分支,比如后卫就有组织后卫与得分后卫之分。每个角色都有着从跑动、弹跳、身体对抗到投篮、远投等12项能力属性,各位置的侧重点不同,之后可以通过升级或是训练进行提升。

说到这里有一处细节让我印象很深,建立角色时的身高或属性是可以选择的,而这些竟然也对传球、运球等属性有影响,实在佩服《街头篮球》研发人员的考虑之精密。

比赛开始,如果没有足够的自信,游戏也提供有训练场可供玩家独自苦练绝技,如果希望自己的成绩少一些,多多练习还是很有帮助的。



进入房间,《街头篮球》采用了休闲游戏常用的开房间方式,每个房间最多支持六人。两两或三三相对峙站立,不时角色还会自己做出些挑衅的动作,着实激人斗意。读取画面上对操作的指示对新人极有帮助。场地有沙滩、工地等好几块,景色与背景音乐各有不同,与这个相比,双方队员的各自酷酷的入场画面则给我留下了极深的印象,仿佛自己也能如此张扬个性,有种释放的感觉。

## 释放自由——开始比赛

哨响,比赛开始,宁静被打破,紧张的比赛完全将人拉了进来。由于比赛十分激烈,《街头篮球》比赛中几乎是无法通过键盘打字来进行交流的,但游戏提供了一套热键,虽然仅仅只有传球、喝彩等6种,却也使用起来绰绰有余。

比赛规则与现实中的3人街头篮球极其相似,抢断对方成功后需要运球出3分线以外才可再次发起进攻。当然,我们默认比赛在半场进行,同时游戏也支持全场比赛,但毕竟半场才是街头篮球的精华所在。

是否你羡慕过 NBA 比赛中明星们进球时耀眼的瞬间和之后那幅特写?《街头篮球》中,漂亮的3分,强力的扣篮,巧妙的篮下得分之后也都能看到一个属于自己的大大特写,看到自己控制的角色伸出手指张扬、帅气的动作,心里就一个感觉——过瘾。



篮球的团队协作非常重要,《街头篮球》也并没有忘记那些为队友作出贡献的人们,无论是个人得分还是助攻得分足够多时都会在屏幕中提示并且醒目的让所有人看到。

哨声响起,比赛结束。也许你因胜利而狂呼,也许你因输球而懊恼。但此时大家都会看到一张属于自己的得分表,上面详细记录着本场比赛自己的各种表现以及系统给出的评价。如果是3对3比赛,还会评选出一名 MVP 选手,他的头像会帅气的被当场比赛的所有人看到。

## 自由——一起跳

每一场比赛结束,会得到一定经验与积分。积分的用途很多,既可以购买道具商城中的各种服饰装扮自己的角色,使之更加个性,也可以用于投资角色的再训练。技能商城里有各种训练项目可以提升角色的基础属性;细心的你还会发现在旁边还有一样写着“FreeStyle”,这栏里出售有各种技术动作的教学,各种 NBA 中你曾见过的漂亮动作甚至街头篮球常见的耍帅动作全在其中。不过可不要以为购买了这些就能以闭着眼睛跳走天下,《街头篮球》中的这些 FreeStyle 动作必须按照上面的提示进行相应操作,熟练了才手是王道。

在网游泛滥的今天,我们似乎已经对许多网游免疫或麻木了,如果你想重新燃起激情,不妨来试下这款游戏,自由的年代里我们需要自由的玩耍。当然《街头篮球》也是完美的,游戏中切换出来如果程序不死机,操作如果能够支持手柄,如果商店里的商品再丰富一些,如果新人能少受些歧视……也许是爱之深,才爱之初,无论如何,对于这种敢于打破常规的一款游戏,让我们一起祝它好运吧。■ 【转载代码:1216】





## 游戏中英文名称

评分

## 罗马全面战争:蛮族入侵

Rome Total War: Barbarian Invasion

18



类型 ST  
版本 英文版 1CD  
配置 Intel P3-1GHz/256MB  
ASUS A9260TD 64MB  
出品 Creative Assembly  
发行 Sega

“罗马全面战争”首部资料片,在原作基础上增加了战役环境,另外引入了宗教系统。



## 骑手

不用动脑,尽情

作为资料片,不可能奢求画面和系统有什么突破,基本就是加入一些新地图和新种族,好在这个资料片还是有些创新的,宗教是引入的新概念之一,可以用信仰上感化野蛮人,也能用信仰来团结整个民族抵御外侮。战役是很有趣的环节,最真实现战一样,缺乏战役技能就根本没法靠战略取胜,下场只能是被人欺负击溃。

官方网站

## 编辑选择奖

95



黑与白

图像:★★★★★  
音乐音效:★★★★★  
操控:★★★★★  
创意:★★★★★  
游戏性:★★★★★

《黑与白》初上手就让人联想到会跳舞的电影《百老汇》,与上帝的感觉的确是与众不同。其实在半年前,就以编辑的半神工作曾推出过“上帝也疯狂”游戏系列,如今只剩下“黑与白”作为我们体验“主宰一切”的唯一选择,抛开一切经营成份,也理会所谓宏大的数字巨战场,只要看着你的宠物,看着信徒们在这片土地上生存繁衍,这已经是最大的乐趣了。



## 东东

不用动脑,尽情

虽然游戏中缺少了罗马帝国的庄严和壮观,但是混乱的历史时代被多姿多彩地表现出来。这款游戏,玩家需要玩的游戏,但是它绝对不是令人失望的游戏。尽管没有在前作的基础上有所创新,但是对于那些喜欢《罗马:全面战争》的玩家以及想要迎接全新挑战的玩家还是值得玩一玩的。虽然《东东》没有前作“没有任何挑战”,但是简单地改进以及全新的战役组合让它对它“太复杂”的游戏的玩家同样具有很大吸引力。



## 月月

不用动脑,尽情

既然名为“蛮族入侵”,游戏中自然提供了更丰富的可选种族,而且基本都带上了特色鲜明,另外几个重点增加的有系统为“宗教”,信仰在游戏中有着特殊的作用。它可以给信徒带来一些特殊的科技,另外宗教也使游戏变得更为人性化,在信仰驱使下,你的人民也会变得更为团结。在战斗中,夜战的出现也是非常有趣的体验,如果玩家能指挥长夜战的将军,那么你的部队将在夜间行动中占尽优势。

www.totalwar.com

## 正义战警 II

Dead to Rights II

16



类型 AC  
版本 英文版 1DVD  
配置 Intel P3-1.3GHz/256MB  
ASUS A9260TD 64MB  
出品 Namco  
发行 Namco

移植自游戏机平台的“英雄本色”式的动作射击类游戏,带有动作拳击影片的风格特色。



## 大狗

不用动脑,尽情

前作在所有平台上都取得了骄人的销量,续作延续了打打动作的华丽和超现实感。很多动作动作片的招牌动作都被融入到了游戏。游戏主题是暴力制暴,行军方式自然不用守法,挟持人类之类的战术也是难免的。贯彻了警匪片还妄想体验一下被特工追逐的暴力美学,但既然是暴力,就难免有血腥的阴影,估计很难通过正规渠道进入国内。



## 狗子

不用动脑,尽情

相对于前作来说,《正义战警 II》是一个进步。故事环节的简化以及迷你游戏的删减使得单人游戏模式的游戏时间缩短,而让游戏耐玩性。不过,如果玩家选择 Hard 或者 Super Chip 等高难度模式,游戏时间倒是化“英雄本色”系列还长,只是令人失望的视觉效果和超强的音乐声就让人很遗憾。虽然游戏本身是不错的,但是如果你想玩几个小时的“小游戏”,玩一玩不用动脑的动作游戏,它倒是可以试一试。



## 月月

不用动脑,尽情

一款类似“英雄本色”系列的动作射击游戏,在动作表现方面相比前作更为丰富,尤其是超酷的近距离格斗系统如今更是得到了加强。游戏的其他方面与前作相比没有进步,让人难以理解的是,前作中广受好评的嵌入式小游戏,几乎在本作中被全部取消,剩下的只有单独的游戏流程。另外,由于是移植作品,因此画面相对如今流行的电脑游戏显得有些粗糙,而且,在很多场景里,视角观察也会出现问题。

www.deadtorights2.com

## 龙晶

Dragonshard

21



类型 ST  
版本 英文版 2CD  
配置 Intel P3-1.3GHz/256MB  
ASUS A9260TD 64MB  
出品 Liquid Entertainment  
发行 Atari

基于“龙与地下城”背景,首部 RTS 作品,但事实上却是一款由角色扮演和即时战略相结合的作品。



## 东东

不用动脑,尽情

星战系列在游戏中的类型上百花齐放,DX10 系列也不必死守 PRG 不放,以即时战略的全新面貌出现,同时也不放弃 RPG 的成功元素,就是一种很好的形式。但是开发者没有采用常见的两种类型融合,反而是刻意分离,上层世界的即时战略和下层世界的 RPG 泾渭分明。游戏风格上与《魔兽争霸》有相似之处,除策略系统外,有些许差异,其他方面尤其不是《魔兽争霸》设计上都有大量雷同之处。



## 骑手

不用动脑,尽情

游戏的转型并不是一件简单的事情,如今,让玩惯了角色扮演游戏的玩家体验一下战略版的“龙与地下城”,即便游戏有一些创新的想法,但是在挑剔的玩家面前还是受到了一些指责。不过,尽管存在一些问题,但是《龙晶》带给玩家一种独特的感觉,它凭借“龙与地下城”的优势创造出一些不仅能让玩家感到有趣的东西。游戏并不像所有想法都很合适,重要的是它依然是一个新鲜而有趣的游戏。



## 月月

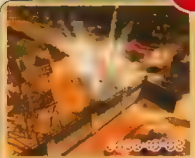
不用动脑,尽情

眼前这款游戏,我们可以理解为一款色彩绚丽策略游戏,在游戏中的世界主要表现了即时战略成分。而在地下世界中则集中了角色扮演的部分,玩家在任何一个世界进行的游戏都会影响到另一个世界。这种结合模式让人联想到多年前的《龙与地下城》,这款游戏确实完全了《龙晶》背景的策略游戏,这一点对于《龙晶》爱好者来说也是相当大的吸引力,唯一让人不足的是,游戏的战役流程较短,你的部队可能刚培养成材,却已无大用之地了。

www.dragonshard.com

## 代号装甲II Codename: Panzers Phase 2

20



类型 ST  
版本 英文版 1.0VD  
配置 Intel P3-1GHz/256MB  
ASUS A9560TD 64MB  
七喜 Stormorger  
发行 CDV

“代号装甲”系列最新作，由二战背景的虚构，增加了一些周边战役和少量战役单位。



东东

游戏背景依然是战前线，只是替换了战场和战役，玩家将“有幸”远赴北非、地中海和南斯拉夫打击纳粹法西斯。新的交通工具和作战单位数量不多，不过都能体现游戏特性，不会让玩家觉得是硬凑。游戏的真实性有所加强，比如坦克能较早出现不同利度的物理引擎，战役中还会出现真实的历史背景。总体而言只能算托资源，认真一些，称为续作倒也没什么要说的瑕疵。



月月

第二卷在系统方面并没有太大的加强，相反在剧情描写上则生动了许多。战役分为特点鲜明的三个战役，玩家可以扮演：北非的意大利军队、意大利西西里岛的英军七师、南斯拉夫游击队员。游戏中的任务都有不止一种完成方式，这就需要玩家在行动之前多想想，寻找最优路线啦。整体感觉画面还是不错的，虽然优良传统，如果你期待新作能有所创新，那一定会大失所望。



游骑兵

相对第一部来说，这是一款类似资料片的续作。首先画面方面，新作并未有较大的改进，其次在系统方面也没有太多的新成份。唯一突出的是战役战斗的引入。在夜间行动时，你可以选择不同类型的灯光，以求增强行动的隐蔽性。从开始实施巧妙的偷袭战术，当战斗开始后就要打打打打打，这样才能获得更大的可被摧毁。战役总体来看新增了在强调其动作游戏体验，实战合理性表现突出。

www.panzers.com

## 手足兄弟连：浴血奋战 Brothers in Arms: Earned in Blood

22



类型 AC  
版本 英文版 4CD  
配置 Intel P3-1GHz/512MB  
ASUS A9560TD 64MB  
出品 Gearbox Software  
发行 Ubisoft

“手足兄弟连”续作，延续前作开创的真实表现形式，新增如车辆驾驶及合作游戏模式。



大狗

新版的《手足兄弟连》续作，延续前作开创的真实表现形式，新增如车辆驾驶及合作游戏模式。新版的《手足兄弟连》续作，延续前作开创的真实表现形式，新增如车辆驾驶及合作游戏模式。新版的《手足兄弟连》续作，延续前作开创的真实表现形式，新增如车辆驾驶及合作游戏模式。



狗子

我很喜欢《手足兄弟连》，也爱玩《手足兄弟连》。但是两款游戏实在是太相似了，尽管《浴血奋战》的表现要比《手足兄弟连》更为细腻，AI 改进了，地图增大了，描述更加吸引人了。但是让人感觉它并不是一款全新的续作之作，而是《手足兄弟连》的重新翻版之作。为什么没有北非战役？为什么没有西西里战役？为什么没有南斯拉夫战役？为什么就有“沙漠风暴”？或许我的思维太过分散，但是要求并不苛刻。



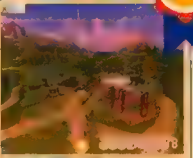
月月

如同前作一样，“浴血奋战”同样基于《手足兄弟连》中的真实故事改编而成的。游戏中的各个方面依旧在意体现着“真实”二字。如果你想体会这款游戏的话，那么一定要找一种FPS游戏的理解方式。这款游戏的关键是玩家的技能，而本作中则对 AI 的加强，使游戏更具挑战。应对你的进攻或撤退，人会根据地形采取最佳策略，从而回到自己的侧翼，并可能由此导致被包围的局面。总之，这款游戏不是合习惯人英雄主义行为的游戏。

www.brothersinarmsgame.com

## 黑与白 II Black And White 2

25



类型 ST  
版本 英文版 4CD  
配置 Intel P3-1GHz/512MB  
ASUS A9560TD 64MB  
出品 Lionhead Studios  
发行 Electronic Arts

具有非常超能力的策略游戏，玩家可以扮演上帝般的角色，自由创造理想中的世界。



东东

续作的进步是明显的，无论是画面还是建筑、生产自由度的超越了前作。魔典的造型进一步逼真，道德依然是影响游戏进程的决策因素。这种对游戏进程的意识形态系统对人来说还是有些烦琐，人工智能系统更加完善了。数量众多的 NPC 都能自行其是。游戏的 3D 引擎技术能适应各种硬件配置，而且其和力，要照顾一个照顾了全部创意的作品是困难的，这对续作的创造性不能不苛求。



石子

你想尝一尝当上帝的滋味吗？就来玩一下这个游戏吧！《黑与白 II》刚刚推出的时候，就以其富有想象力的创意、精美的画面以及简单的操作吸引了众人的目光，深受广大玩家和媒体的好评。虽然我也没有在游戏中发现前作中老练独自在河边散步的情景，但是博大精深的内涵和地下新开的游戏特色相结合，以让游戏玩家耐心慢慢很长一段时间，细心品味其白、秒速的冥想，从而享受妙不可言的游戏乐趣。



月月

“黑与白”系列一贯的画面质朴，创意体现在新作中继续得到了保证。二代推演出更大幅度的战斗场面，同时也更具策略性的威力。而且目前版本还会有一些作用。宠物系统在本作中显得更加个性化，你需要花更多的时间去引导它，向它灌输你的状态变化。

www.blackandwhite2.ea.com

## 百战天虫IV乱斗 Worms: Mayhem

20



类型 ST  
版本 英文版 1DVD  
配置 Intel P3-1GHz/256MB  
ASUS A9560TD 64MB  
出品 Team 17  
发行 Mayhem Entertainment

百战天虫”系列最新作，西式的幽默感打定必少不了的，同时在角色和武器方面给了玩家更大的创作空间。



狗子

全新的 3D 画面带有些“粘土世界”的视觉效果，虫子的造型更 Q，只是目前靠靠靠。游戏允许 4 人联机游戏，能找回当年在一个机器上玩大富翁的感觉。黑色的幽默感和创意得到了充分表现，各种恶毒的武器装备让人赞叹和忍俊不止。游戏的自由度很高，包括外观、武器、地图，任务都可以自己定制，特别适合 DIY 高手。



月月

系列首款全 3D 化的作品，根据前作的特色，画面表现出现明显的卡通风格，再加上自由的角色创造系统，游戏的外在表现更为有趣。游戏制作中强调的武器设计系统，在实战中的表现并不出色，首先你需要选择多种武器，再经过各种组合，才能设计出“理想”的武器。然而这些费尽心机创造出的武器，实际上却未必能令人心满意足，很多时候你会发现原版的武器操作更方便。游戏的视角控制上存在一定的问题，当你会被某些建筑挡住视线。



大狗

如今的除了枪战，就是射击，而且学习曲线还是蛮高的。在表现方面，千篇一律，即为不过。想要换口味的玩家开始喜欢上休闲小品式的“百战天虫”系列，再加上神作般的自由，自定义的创造外形，自由设计武器装备，再加上物种创作的自由，跟系列一贯的幽默感相得益，跟系列一贯的幽默感相得益，跟系列一贯的幽默感相得益。

www.wormsmayhem.com



# 英雄萨姆 II

Serious Sam 2

20



类型 AC  
版本 英文版 1DVD  
配置 Intel P4-1.8GHz/256MB  
ASUS A9550TD 64MB  
出品 Croteam  
发行 2K Games

继“英雄萨姆”系列色彩鲜艳、场景宏大、武器丰富、另类搞笑的风格，依然是一款单纯的射击游戏。



## 猴子

又一个暴力美学的典范，批评它没有情没有内涵人家不care，自己承认就是头猪简单四肢发达，偏就爱看不甘玩家的热爱，就有依然继续着它的开发理念。除了画面更明亮华丽，武器更强大以外，就只有无尽的杀戮。游戏开始试玩FPS不常见的海成战，玩家需要面对的是满屏千奇百怪外南南的敌人，当然有新式武器跟弹药，可以换片或片地消灭它们。



## 月月

“三国无双”式的FPS游戏，此外它还具有丰富的幽默感，整体看来这是一款非常具有休闲价值的作品。与前者相比，敌人的数量有所减少，想来是由于电脑机能限制，制作者只能在流畅度和爽快感之间找到一个最佳平衡点，而这样已经让我们感觉有些不满。系列曾经的特色场景如今也变得更简单了，而且没有太多重复的关卡，武器系统也没有怎么改进，虽然引入智能使用武器跟概念，但这也不能增添太多的乐趣。



## 月月

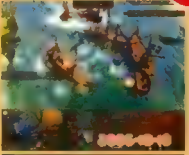
可以说《英雄萨姆》是一款比较另类的游戏，曾经给FPS游戏带来一续清新的气息。2001年《英雄萨姆》推出的时候，“傻瓜式”的游戏方式吸引了无数FPS玩家的目光，没有故事情节，没有操作难度，游戏的乐趣只在于能大批量而轻松地消灭敌人进行简单单纯的杀戮。如今，《英雄萨姆II》依然保持前作的游戏特色和风格，画面更加绚丽，杀戮更刺激，对于只喜欢动作而不喜欢动脑的玩家来说，这款游戏是再适合不过了。

www.seriousamsam2.com

# 帝国时代 III

Age of Empires III

22



类型 ST  
版本 英文版 3CD  
配置 Intel P4-1.8GHz/256MB  
ASUS A9550TD 64MB  
出品 Ensemble Studios  
发行 Microsoft

新作的时代背景集中体现了欧洲中世纪新文艺复兴时期的特色，引入了“王城”的概念，另外在画面和音效方面有极大的加强。



## 东东

特效全开估计是这几台机器能受得了的，不过就算是用系统自带的默认设置，也能清晰地看到枪弹的弹道痕迹。3D画面的绝妙还是有的，跑车和马车之间会穿身而过，贴图错误也随处可见，似乎行迹游戏中不会自动可见，似乎还是C&C时代以来的退化，炮车的控制还是显得笨拙迟缓。纸牌系统虽然新颖，却略显繁琐，最怀念“青春泉”里面的人间仙境，如果可以自行生产就完美了。



## 月月

说起“帝国时代”系列，它与《三国志》系列和《西线无战事》系列可以称得上是同时战略游戏史上上的“三杰”不过，我个人还是更为偏爱“帝国”系列的恢弘气势、精美画面以及依循的时代变迁。《帝国时代III》的隆重推出可圈可点让人感到的欣慰。与前作相比，游戏的单人关卡设计和多人游戏设定都更趋完美，而且支持 DirectX 9 特效，让画面看起来更为华丽。另外，主战系统和卡片系统的引入也体现了游戏的战略性和娱乐性大为提升。



## 月月

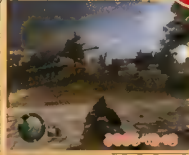
新作仅以“殖民时代”为背景，集中表现欧洲各国对“新世界”展开的争夺。游戏在界面设计和生产系统方面都在力求简化，以解放玩家将精力投入到战斗当中，但战斗中一些不合理的设定，使得你经常要面对一只被兵荒乱的局面。游戏制作时一直引以为豪的外在画面表现和物理引擎，在最终版本中却都未能令小编欣赏，华丽的画面也要以电脑配置为代价，而对于物理表现，也许你已发现了随着城市扩张而出现的土崩。

www.ageofempires3.com

# 狙击精英

Sniper Elite

20



类型 AC  
版本 英文版 1DVD  
配置 Intel P4-1.4GHz/256MB  
ASUS A9550TD 64MB  
出品 Rebellion Software  
发行 Namco

一款以狙击手为主题的动作游戏，在现实环境的真实模拟基础上，强调战术而不是爽快刺激的杀戮。



## 猴子

自从《大敌当前》映后，狙击手就广受关注，有关的游戏也受到玩家的欢迎，不过这个游戏并不能让玩家体验“每一颗子弹消灭一个敌人”那样的快感，尽管指挥的是接受严格军事训练的狙击精英，可是任务的要求却是悄悄潜入，尽量不开枪的要求很专业，难度也高，要考耐心、风感、心跳、呼吸节奏的干扰，不过就算多数玩家都会和我一样，相信是打不过去，也要狙击几个敌人过过瘾。



## 大狗

顾名思义，《狙击精英》就是让玩家在游戏中扮演战争中最可怕的狙击手。游戏的创意最为新颖，它打破了二战射击游戏的传统模式，让人体验到新鲜的游戏乐趣。在游戏中，弹药不再是玩家首先需要考虑的问题，沉着冷静和深思熟虑才是取得胜利的关键。如果你喜欢大刀阔斧，真刀真枪地与敌人搏杀，那么这款游戏肯定不适合你；如果你喜欢隐秘行动，躲在暗处对付敌人，那么这款游戏就是专门为你量身订造的。



## 大狗

完全表现狙击手行动的游戏并不多，即便一些游戏也是平台的作品，也都是表现紧张、刺激的简单过程，同时单纯依靠场景之间来提升游戏的难度。如今这部作品则给人一种自然环境的真实影响，其中一些自然环境的因素，同时也更为真实。此外，对于行动过程的表现也是力求真实，你能够复杂的战场上表现得游刃有余，盲目行动打草惊蛇必会暴露任务的失败。

www.rebellion.co.uk

# F.E.A.R.: 超能特写组

F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon

19



类型 AC  
版本 英文版 1DVD  
配置 Intel P4-1.7GHz/512MB  
ASUS A9550TD 64MB  
出品 Monolith Productions  
发行 Vivendi

一款拥有绝佳画面效果，强大物理引擎，丰富AI设定的恐怖题材FPS游戏。



## 猴子

科幻题材的FPS永远是玩家的最爱，况且这款游戏完全支持最新的显卡技术，早现出非常逼真的视觉效果。人物动作使用了大量电影特效，射击时四时射出的火光和弹壳也表现出暴力美学的风格。战斗时面十分火爆，而且物理特性也很真实，如果你再启动慢镜头模式，那么还能欣赏到极其夸张的战斗画面，游戏中透射出的恐怖感会让人感到不寒而栗，尤其是前方墙上闪过的黑影，充满了未知的恐怖。



## 月月

最初看来，这是一款拥有较强游戏性的FPS作品，主要表现在电脑对手的丰富AI设定上，让你享受到绝佳的射击乐趣。另外，游戏在恐怖气氛的渲染上同样表现出色。当然这些感受只限于最初接触游戏的那段时间，继续下去，你才能体会到既定的情节，单调的情景，原本精彩的游戏和恐怖事件也显得不再新鲜。至于华丽的画面和精致的物理表现，但这也许是游戏该游戏的优点。



## 大狗

早在今年的E3大展上，游戏的视频和DEMO就曾引起广大玩家的热烈反响。除了让玩家拍案叫绝的游戏画面之外，游戏中的惊悚恐怖也给人留下了极为深刻的印象。不过，唯一让人感到不快的是，游戏对系统要求非常高，处理质量、阴影和体积光照等设定都需要紧紧地读取内存。如果电脑配置跟不上，游戏运行速度将非常慢。因此，推测它很可能成为显卡测试新一代产品。

www.whatsfear.com



## 榜评

一年即将到头，准备迎接圣诞节，准备进入2006年。

长期占据发榜席十位的《仙剑奇侠传Ⅲ外传》本月降到了第十一位，取而代之的是一些网游新作。《洛奇》本月登上了发榜亚军的位置，《轩辕Ⅱ 飞天历险》也成功闯入前十，更有《劲乐团》、《劲舞团》的双双入围，新网势不可挡。相反，一些老牌作品的名次却呈下降趋势。正所谓，江山代有才人出，一代新人换旧人。

《帝国时代Ⅲ》已于10月18日在北美上市了，不久前还有热心的读者朋友打电话来询问该游戏在大陆的代理情况。不过很抱歉的告诉大家，目前还没有任何该作品将在大陆正式发行的消息。其实一直以来，微软制作或代理的众多经典名作，都未在大陆正式发行，这不能不说是一大遗憾。这里我们希望未来微软不仅仅仅大陆销售它的 WINDOWS 操作系统，同时也能把那些经典的游戏作品奉献给我们的玩家。

《龙与地下城 Online》本月首次进入期待榜前十名的行列，可喜可贺。近日国外网站又有大量该游戏的截图放出，同时也宣布了游戏将在明年早些时候启动运营，国内方面目前还没有确切的消息，大家还要耐心等待一段时间了。不过从目前的截图看，游戏整体还是呈现出明显的欧美风格，不知未来能否为广大中国玩家所接受呢？

Need for Speed Most Wanted 如今终于正式定名为《极品飞车：无间追踪》（自从“无间道”之后，“无间”二字似乎成了通用的绰号），近日更有超大 DEMO 放出，北美正式版本的销售也就在眼前。从目前 DEMO 版本的水平来看，新一代“极品飞车”绝对堪称革命性的赛车作品，而大家表现出来的期待也绝对物超所值。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容，并注明希望获得的奖品编号，便有机会参加月底的抽奖活动，幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。每月奖品详情请关注“大家游戏”栏目。■[剪报代码:1218]

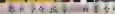
## 发榜榜

1	魔兽世界 World of Warcraft Blizzard / 九城	
2	洛奇 Mabinogi NEXON / 世纪天成	
3	魔兽争霸III冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne Blizzard / 奥美电子	
4	拳皇命运:反恐精英 Counter Strike Sierra / 奥美电子	
5	天堂II Lineage 2 NCSOFT / 新浪	
6	劲乐团 久游网	
7	梦幻西游 网易	
8	劲舞团 久游网	
9	轩辕Ⅱ 飞天历险 软星科技 / 网络游戏乐园	
10	泡泡堂 盛大网络	
11	仙剑奇侠传Ⅲ外传 大宇 / 寰宇之星	
12	剑侠情缘Ⅱ Online 金山	
13	大话西游Ⅱ 网易	
14	三国群英传 V 奥汀科技 / 寰宇之星	
15	真封神之天尊地魔 上海来果	
16	新地代双骄 Online 宇峻科技 / 悠游网	
17	随车 Online 太极网络	
18	冒险岛 Online 盛大网络	
19	梦幻国度 盛大网络	
20	封禅榜 金山	

## 期待榜

1	完美世界 内测	
2	仙剑奇侠传 Online 未定	
3	RF Online RF Online 2005年10月(内测)	
4	阿猫阿狗Ⅱ 未定	
5	QQ幻想 2005年10月25日(公测)	
6	魔法门英雄无敌 V Heroes of Might & Magic V 2006年第1季度(国外)	
7	帝国时代Ⅲ Age of Empires Ⅲ 2005年10月(国外)	
8	龙与地下城 Online Dungeons&DragonsOnlineStormreach 未定	
9	幻想春秋 Online 内测	
10	使命召唤Ⅱ Call of Duty 2 2005年11月(国外)	
11	极品飞车:无间追踪 2005年11月12日(国外)	
12	机战 内测中	
13	金庸群侠传 OnlineⅡ 2005年11月25日(公测)	
14	大航海时代 Online 未定(国外)	
15	少林传奇 Online 2005年11月15日(公测)	
16	明星志愿Ⅲ 2005年12月	
17	波斯王子Ⅲ王者无双 2005年12月(国外)	
18	功夫 Online 内测中	
19	百战天虫Ⅳ乱斗 2005年10月(国外)	
20	雷神之槌Ⅱ 2005年10月(国外)	





封神榜新资料片  
《即时国战》前瞻



封神榜  
即时国战



**剑** 侠二》中最受争议的职业是什么?相信大多数人的回答是武当道家。的确,从《剑侠二》第一次公测开始,武当道家(道武当)就颇受争议,很多其他职业的玩家都感觉武当的实力非常强,强的甚至有点影响游戏的平衡性,而大多数道武当的玩家则从人力道武当的实力在《剑侠二》中是非常弱的,简直就是一无是处。随着《剑侠二》的不断升级和更新,道武当也在一直不停的被修改改善,到了今天《剑侠二》的最新版本,道武当仍然是玩家们公认的一个职业。那么道武当到底是强者中的强者,还是弱的一无是处,希望笔者的这篇文章能给大家一个比较全面的答案。



### 自身属性解析

在《剑侠二》中,道武当是被定义成一个接近于传统网络游戏中法师类型的角色,根据这个角色的定义,道武当在游戏中应该拥有比较高的魔法攻击力(技能攻击力)和较多的 MP(内力),但是 HP 应该非常少,跟 MP 相比在数值上有很大的差异,而且是物理防御力比较低的那种高攻击力弱身体的角色类型。的确,在《剑侠二》中道武当拥有非常高的攻击力,相对来说生命力也不是很高,几乎可以算是最少的,这些都符合道武当在传统网络游戏中法师角色的定义。但是与之不同的是,道武当在游戏中的 MP 跟自己的 HP 相比的话,并不能算是非常突出,存在的差异是非常小的。也就是说,道武当的 MP 并不是很多,即使是每次升级后把所有的点数都加到 MP 上,所产生的变化也并不是很大的。这一点让几乎所有玩道武当的玩家都感到不是很公平。他们经常抱怨自己的 MP 太少了,放不了几个高级技能就用完了。“就算 MP 不能是 HP 的几倍,但最少也要在数值上有一个很大的差异吧。”在笔者对游戏中的高级道武当的采访中,一位等级非常高的道武当这样对笔者说:“我们从属性上看,身体比较弱,而且防御力和躲闪能力都不高,但是我们并没有拥有非常高的 MP,这对我们来说非常不公平。”同样一位等级不算是很高的道武当玩家也曾经叫笔者这样反映。

关于这一点,笔者认为在《剑侠二》中,道武当并不完全按照传统网络游戏法师型角色那样定义。首先,道武当的 HP 跟其他几个贫血职业相比,并不算低,即使是跟丐帮等高 HP 职业相比,道武当的 HP 也不像其他网络游戏中法师和战士那样存在着很大差距。再者,虽然道武当的

MP 不及 HP 多,但是跟其他战士型职业相比,道武当的 MP 却比他们高出了几倍甚至十几倍,从这点上说,道武当 MP 不但不低,而且 HP 也不是,是个平衡的职业。



### 练级解析

角色等级的高低,在任何网游中都对角色的各个方面有着很大的影响,《剑侠二》亦不例外。任何一个《剑侠二》玩家都希望自己在游戏中有一个非常高的等级,因此练级速度也是玩家最关心的问题。

道武当在游戏中的练级速度,绝对是有目共睹的,一个字:快!前 10 级每个职业的练级速度几乎差不多,由于还没有正式的分门派,因此练级速度都一样。但是一旦过了新手等级,选择了门派加入,道武当的练级速度优势就马上显现了。很高的内攻击力,加上不错的技能,和远程攻击的优势,道武当的练级速度绝对可以称得上是一流。如果在相同的条件下,单练并速度的话,道武当的练级速度甚至可以说是所有职业中最快的。

即便是对于《剑侠二》这个突兵组队游戏来说,道武当的练级速度也是很快的,因为基本上每个队伍都愿意组队当这种高伤害输出的职业一起练。特别是那些肉盾型的职业,他们在前面引怪物,等引一大群怪







物后,再由道士当来群杀,经验超爽。如果没有内盾职业来组,像道士当和琴城眉这种远程攻击职业配合也不错。几个高伤害的人一组经常能在怪物还没近身前就将其消灭了,而且如果自己的操作技术好,虽然血少,但是跑上前去引怪也绝对没什么危险(《剑网二》中的大部分怪物移动速度都不是很快)。

单从练级速度上说,道士当绝对可以称得上是游戏中的强者。这也是为什么越来越多的人选择道士当来玩的原因。谁不想在短时间内拥有一个比较高的等级呢。



#### 技能解析

说到技能,玩家对道士的争议大多数集中在它的高等级攻击技能和辅助技能上。道士当的高级攻击技能,的确拥有恐怖的攻击力,而且攻击范围也大,这点是不可否认的,但是它存在的问题也很多,最主要的就是大招的释放速度实在是太慢了,每次都需等待很长的时间,在这个等待过程中,情况是很容易被打断的,因此就会出现很多时候高级技能释放不出的情况,这点非常令玩道士当的玩家郁闷。

再说辅助技能,这个主要是集中在无我心法上,很多人都说无我心法抵消伤害的比例太大,拿了无我心法的道士当根本打不死,非常的变态。但是更多的人则认为,道士当的无我心法虽然效果很好,但是大多数的時候都跟一个度技能一样,因为高级的无我心法需要“跳算”很长时间才能释放出来,而如果对手准备充足的话,根本不可能给你释放无我心法的机会。虽然无我心法的抵消伤害比例很大,但是道士当的内力不够用,抵消不了几次高攻击伤害,就基本上没 MP 了,而且《剑网二》中的药水回 MP 的效果又不是非常快,不要说别的,这个时候甚至在释放个技能都很困难,因此这个技能就七较“废柴”。

不过笔者认为,这样的设定并不过分。道士当高级技能恐怖的攻击力,能体现出武当派的特色。而且这些技能也是不可能拥有非常快的释放速度的,试想一下,如果道士当高级技能的威力都很恐怖,而且释放速度都很快,那么道士当则会成为《剑网二》中最 BT 的职业,没有哪个职业敢去跟道士当 PK,到时候游戏的平衡性也会被破坏。如果无我的释放速度再快一点,而且抵消伤害又高,抵消伤害时消耗的内力又少的话,那么道士当绝对会变为游戏中一个最无敌的职业,全面无敌的职业!这样的话,到时候游戏就基本上没有平衡性可言了。



#### 单P与群P

说到 PK,这个也跟道士当的技能有着很大的关系。很多人都很自信的说:道士当是《剑网二》中最强的职业,也有很多人盲目的下定义说道武

当是《剑网二》中 PK 最强的职业。笔者认为这种说法是非常片面的。

首先 PK 的时候必须考虑一个状态问题,因为多数情况下的 PK 都是在突发状态下发生的,一般这时候双方 PK 的玩家只有一方会有准备,而另一方都是被偷袭。这个时候就要看两个人的状态了,如果先挑起 PK 的是道士当,那么道士当身上肯定是罩着无我心法。大家也都知道无我心法在《剑网二》中 PK 的好处,能大幅度将自己所受伤害转化为对自己内力的伤害,掉的生命很少而大部分伤害都被转化成了内力损失。这个时候的道武当,只要是网速比较正常没有被敌人粘住,基本上敌人要想打死他是非常困难的。所以先发制人的时候道士当是占优势的,因为他状态好。而如果是道家被人偷袭,也就是说道士当完全没准备的情况下,被敌人发动袭击,这时候他没有无我心法的保护,那么就靠道士当在偷杀中没有被敌人 K.O. 也基本上没机会再释放无我心法了。因为大家都知道无我心法在游戏中的释放速度实在是太慢了,基本上都会被敌人打断。少了无我心法的保护,相信道士当在 PK 的时候,基本上只有跑的份,在跑动过程中再寻找机会释放无我心法,不过前面也说了,想释放道士当在偷杀中没有被敌人 K.O. 也基本上没机会再释放无我心法了。因为大家都知道无我心法在游戏中的释放速度实在是太慢了,基本上都会被敌人打断。少了无我心法的保护,相信道士当在 PK 的时候,基本上只有跑的份,在跑动过程中再寻找机会释放无我心法,不过前面也说了,想释放道士当在偷杀中没有被敌人 K.O. 也基本上没机会再释放无我心法了。

还有,如果是道士当偷袭别人,那么按照一般规律,他会先放木系和水系的两个带有辅助效果的攻击技能(如梦初醒和落霜剑),这两个技能一旦成功,对方的能力就会大大的减少。这个时候,道士当释放大招的成功几率就会大大增加,只要操作好的话,在对方异常状态的情况下,是很容易获胜的。这个时候就显示出了道士当 PK 比强横的地方了,而两个辅助技能没有打到对手,那么道士当的大招命中几率就会大大减小,因为道士当释放高级攻击技能的速度实在是太慢了。

所以说,PK 的强弱跟 PK 时的状态有很大联系。如果自己准备充足而对方准备不足的话,那么很明显,道士当在 PK 中会很很强。如果对方准备充足而道士当准备不足的话,也很明显,道士当在 PK 中显得非常弱。

除去这两种情况,还有一种就是事先双方都知道要 PK 的情况,不过这在游戏中实际碰到的不很多,大多数情况都发生在比武擂台之类的地方。在这种情况下,如果道士当和对方都没有提前释放任何辅助技能,而是很公平的 PK 话,那么这个时候除了职业综合能力上的一个比拼,更重要的是玩家操作水平的比拼,这个时候可能很多玩家就会说,道士当不提前释放无我心法的话,基本上就是废物一个,是很事胜利的。对于这个说法笔者感觉也非常片面,在擂台的 PK 中,道士当还是有很多的辅助技能可以帮助自己在 PK 中获胜,有的玩家说道士当 PK 垃圾,是因为他们只考虑到了技能的缺点,而没有充分考虑到道士当技能的优点。

在擂台中,道士当想直接用大招将对方秒杀是非常不现实的。这个时候还是需要借助木系和水系的两个中级的辅助技能,这两个技能的攻击速度跟大招比起来要快很多,相对来说比较容易打中对方。只要是这两个技能的其中一个打中了对方,那么道士当便可能有机会去释放另外一个辅助技能,如果两个辅助技能全都打中,那么道士当便首先在心理上占了





优势。这个时候你面对两种选择，一种就是趁着对方减速的机器离你近点先释放一个无我心保住自己的性命，不过笔者认为对方的辅助技能和大招都非常消耗 MP，这时候你对于处于弱势，对自己的感伤并不算大，没必要释放无我心法。当然如果你对自己的 PK 技术不是很满意的话，还是放一个保命比较好。第二种选择就是直接冲过去，释放大招来秒杀对方，不过这个也是需要冒一定风险的，而且很需要微操技术。武当当然大招准备时间长，一定要将这个准备时间算在里面，而且还要充分考虑技能的范围，争取将技能范围中杀伤力最强的一点打到对方身上。而且还要选好技能，因为武当党的技能攻击力都很高，玩家在心中要有一个很精确的“了解”，到底在敌人被减速的状态下释放哪些技能好。只有这样才能在 PK 中取得大的优势，或者是玩家也可以在对对方被减速的状态下，直接用御剑飞行飞到对方身边，御剑除了能让武当快速移动之外，还能在瞬间提高武当的防御力，而且提升的幅度非常大。大多数的时候御剑都是在蜀道用来保命的，不过有的时候用在 PK 中接近对手也是一个非常不错选择。

当然,上面所说的只是理想状态,平时PK中需要考考虑的因素实在很多,比如操作技术和网络状况等。还有就是如果你对PK经验比较丰富,即使你的两个中间辅助技能释放速度比较快,也是不容易打倒对方的。这个时候你就需要在跑动中找机会来攻击对方了,不过千万记住一条,如果对方没有什么负面影响的法,别妄想用大招直接去攻击对方,这样以你是不管是什么职业,死的可能性是道武自己。千万不要一直找打不到机会的,奉劝道武当还是放弃PK或者一直跟对方玩“猫捉老鼠”吧,因为高级攻技技能速度上,有缺陷,大家一定要切记,不要在PK时过于相信自己的高级技能!

综合来说，道武当然虽然在单 P 中直接使用高级技能不实际，但是在一些辅助技能的帮助下，自己的操作又好的话，还是可以发挥出威力的。可以说，在《剑网 2》中，单 P 没有绝对的强者，只有理解上和水平上的差异。真正的 PK 高手，不管是用什么样的技能，都可以发挥出职业的特点和威力，“只有实力上的差异，而没有角色上的差异”这个是网络游戏永恒不变的定律。

再来说群怪 PK，相信在这方面玩家的体会绝对是一致的：武当在群 P 中实在是太强了。在群 P 中，武当武的高技能可以很直接地发挥出优势，强大攻击力，超大范围攻击。而且作为一个远程伤害输出单位，武当当真是很少有机会跟敌人近身接触的，一般都是躲在不容易被打到的地方，冲着人堆里放高攻技能，达到片杀敌人的功效。在群 P 时，武当武的安全性也比单挑时有很大的保障，随时可以放无我我心法，还可以提气合中。所以，群 P 上的优势就不多说了。

很明显,在《剑网二》中,道士武当的一些属性和技能上的设定的确存在一些“弱”项,但前面说过了,他的强势之处也是非常多的。究竟这个职业是强还是弱,笔者认为关键不是在游戏的设定上,而是在下玩家自己的水平和对角色理解的深度上。很明显,一个水平高超,对角色了解深的玩家,除了要了解自己的角色的优劣之外,对其他职业也有比较深的了解(即使是使用被某些玩家认为“垃圾”的道士当,实力也绝对不会弱的)。

另外,再说点题外话。《剑网二》中目前开放的职业就有十几种,在目前的流行网络游戏中,也算比较多了。就目前职业平衡性上来说,虽然还存在着不足,但是能做到现在的这点已经是很不容易了。玩家应该以一个长远的眼光来看待《剑网二》中的职业平衡,而不是一味的以某个职业垃圾,某个职业强的眼光来看待,来直接判断职业的强弱。网络游戏中用不可能有各方面都比较强的职业的,这样完美的职业只能说是玩家心中的一个期望。而如果真的有了这种职业,那样的话,才是对游戏平衡性的一个很大的破坏!



武当道家技能一览

武斗剑法	武斗剑法：武斗剑法系入门，直来即迎，内攻外防。
初级剑法	初级剑法：武斗基本剑法，用剑自左线攻入身中敌人。
流云剑法	武斗剑法金系初级剑法：直线剑气伤人。
木灵剑法	武斗剑法水系初级剑法：远程剑气伤人。
紫云剑法	武斗剑法火系初级剑法：直线剑气伤人。
风雷剑法	武斗剑法土系初级剑法：远程剑气伤人。
开敌心法	中级武功：武斗独门心法，驱动物气作为屏障，拒招外来攻击。
大青剑法	武斗剑法金系中级剑法：强大的剑气横扫扫过，攻击范围内的敌人。
梦罗剑意	武斗剑法木系中级剑意：御气纵横双敌，使敌人移动大为迟缓。
落霜剑意	武斗剑法水系中级剑意：御气纵横双手，使敌人动作大为迟滞。
烈焰剑气	武斗剑法火系中级剑法：强大的剑气直线射出，攻击范围内的敌人。
玄铁剑阵	武斗剑法土系中级剑意：御气形成气墙，凡人不能通过。
御剑秘决	武当神秘剑意：御剑飞行，瞬间到达指定地点。
正两仪剑法	武当奇特剑法：行正两仪之道，威力非凡，与反两仪之道相辅相成。
太乙三清剑	高级武功：武斗剑法金系高级剑法，气势庞大的三道剑气从身前射出，所过之处尽遭创伤。
神十三剑	武斗剑法体系高级剑法：瞬间连发 13 道攻击敌人神门穴，可便敌人武器暂时失效。
地中玄阴剑	武斗剑法水系高级剑法：以地气御剑气，所指之处，无人能近。
天霄皓阳剑	武斗剑法火系高级剑法：无比强大的数道皓阳剑气直线射出，近处之人亦无幸矣。
八卦奇剑	武斗剑法土系高级剑法：神秘莫测，以八卦阵释放，能伤害大片敌人。
震式七数剑	武当顶级剑法：以七星之势力冲之破攻击无匹而敌人，非凡人所能抵抗。
无上太极掌	镇真武功：镇真黑神，合诸位四象，习之之术，运天地日月大极之精，习之则处万劫不害。





# 目标软件十年庆典

## (1995-2005)

回首篇：十年风雨见彩虹

不经意间,中国的游戏产业已经走过了十年历程。网络游戏在近几年的异军突起,给了中国游戏产业新的发展空间。一时间,大家纷纷把聚光灯毫不吝惜地投给了网络游戏,然而大家关心的是网易为什么每天睡觉都可以有成千上万的收入、陈天桥如何把一款二流游戏做成中国最火的游戏、九城如何靠一款游戏成就自己的奇迹,而不太在意网易背后的“天夏”、盛大背后的“全星”、搜狐背后的“荣耀科艺”,这些游戏制作组被光环淹没了。

十年前国内游戏开发的资金门槛不高,许多缺乏经验、缺乏必要资源的制作组在利益的驱动下加入进来,这些制作组大多为作坊式经营,仅凭一时兴趣走入游戏制作这一行当,一旦第一款产品无法顺利推出,即会面临解散的危险。有外部资金支持的研发公司,由于投资方对市场的未来过于乐观,且对游戏研发的风险缺乏清醒认识,只是抱着短期投机的想法盲目投入,假使项目或环境出现些许变化,亦会迅速撤资。即便投资方有足够的耐心,且研发人员有足够的技术实力,管理经验和市场推广能力的欠缺也往往会成为要命的瓶颈。

在这个时候,留下了一些让我们至今难忘的名字。1995年5月,以应用软件和游戏研发为主业的目标软件正式在北京成立。同年同月,以游戏研发为主业的“西山居”创作室在珠海成立。在1998年以前,国内比较规范的游戏研发公司只有目标软件、西山居、前导软件、腾图电子和尚洋电子五家,以及一些外资公司设于大陆的制作组,如立地公司旗下的创意鹰翔、北京智冠公司旗下的红蚂蚁等。



早期的目标软件二华团队(数世小组)

时过境迁的今天,我们回首望去,这一路走来的却只有目标软件和西山居了。95年,一款《红色警戒》游戏,让即时策略(RTS)类型游戏迅速红遍大江南北,这个时候国内的游戏研发公司都在酝酿期,无论是目标,还是西山居、尚洋,都是在积累PC游戏制作的经验。96年的《中关村启示录》慢慢揭开了国产自主研发游戏的序幕,在当时是众人津津乐道的事情。与之成为鲜明对比的目标软件,此时为美国MICROLEAGE公司开发的赛马游戏《铁蹄惊雷》,并在同年得到美国权威游戏评定机构高达82分的评定认可。与此同时,以应用软件为“立足之本”的目标公司,与清华大学幼儿园合作开发幼教软件《恬恬与小旋》夏季版也同时问世。以前并不明白,目标为何会作这样分散式的发展,但今日看来,目标自己非常清楚,没有可以依赖的“臂膀”,这条成长的路从95年的那一天开始就注定要坎坷前行。

直至1998年,目标旗下的奥世工作室开发的国产精品游戏《铁甲风暴》正式上市,创造了各地软件销售的奇迹并横踞当月各销售排行榜的第一名,其游戏品质体现了当时的高水准,获得首周零售达1万7千套、累计突破30万套的骄人成绩,为国产即时策略游戏画出辉煌的一笔。同年大宇旗下的狂徒工作研发的“传世之作”《仙剑奇侠传》也和玩家见面了,多方面的冲击使

# 10年

## 目标软件

### 1995-2005

## 目标软件风雨十年 与中国游戏产业共成长

### 目

1. 目标软件的创立与早期发展  
2. 目标软件的代表作品  
3. 目标软件对中国游戏产业的贡献  
4. 目标软件的现状与未来展望



97年的办公场景



海外傲世三国的介绍

中国的游戏产业似乎找到了感觉。很多经典国产游戏从这个时候开始陆续的推出。

然而好景不长,99年单机游戏陷入窘境,主要问题在于盗版的猖獗。而MUD游戏却异常火热。国内先后出现了《夕阳再现》、《碧海银沙》、《驰骋天下》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》等一批文字MUD游戏。这些游戏大多是在ES2和《侠客行》的基础上修改而成,有的干脆直接照搬,因此游戏的质量和耐玩度参差不齐,加之服务器的不稳定和更新速度缓慢,绝大多数游戏出现不久即草草收场。此时,经过《铁甲风暴》成功的目标

软件,正在酝酿如何将中国特有文化融入到游戏中,以发扬民族文化为根本目的。

2000年12月《傲世三国》正式上市,创造了国产游戏的销售奇迹,当天发行10万套。同时《傲世

三国》也是首款以中国历史文化为背景的单机版即时策略游戏。从此“文化内涵”这四个字便成为国产游戏制胜之宝,也因此使《傲世三国》成为第一个在E3上正式展出,并受到关注的中国游戏。

2000年,雷爵的《万王之王》和智冠的《网络三国》登陆内地,之后华义也携《石器时代》而入,开启了今天数十亿的网络游戏市场。网络游戏巨大市场的诱惑,无疑也使网络游戏产业成

为中国游戏产业的“代名词”。根据互联网数据中心的调查,截至2003年6月,中国网络游戏人口虽然已有1500万,但只占网民总数的22%,中心预测,到2006年网络游戏直接产值将达80亿,对周边产业的带动将超过1000亿。“电影工业发展了那么多年,到2002年总票房收入只有9个亿,而2002年整个网络游戏才起来一年,整个产值就有9.2个亿”,很多人都感到中国游戏产业的第二春来了!目标软件也发售了首款国产经典大型多人在线游戏(MMORPG)《天骄》。

2004年10月21日,目标发布其第二款网络游戏产品《天骄II》,并宣布在大陆地区将采取自主运营,11月《天骄II》8000万天价签约连邦,次年3月成功公测,5月进入商业化运营。《天骄II》的成功运营,标志着目标全面向集研发与运营一体的服务提供商转型。目标转型的成功证明了网络游戏运营上下游产业链逐渐整合,同时也给了其他研发或运营商好的借鉴。

借用张谦的话说,目标十年来有过两次转型,一次是舍弃教育软件专心游戏开发,再一次就是转型游戏运营商,前一次我们取得了成功,这一次我们更加有信心。

中国游戏产业发展不过十几年,只有近几年网络游戏的发展才使中国游戏人稍感振奋。游戏圈里,能够见证产业历史的人和公司不多,目标十年来给我们带来的不仅仅是几款优秀的产品,也不仅仅是培养了众多游戏开发精英,十年来目标的发展与产业的发展息息相关,十年来目标为中国游戏产业积累的各种宝贵财富值得我们珍惜。



傲世三国研发团队合影



## 产品篇·目标游戏历史

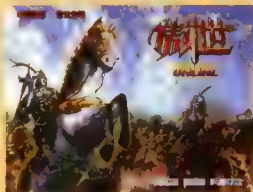
《傲世online》是一款以团队战斗为重点,以养成、收集和任务为核心的3DMMOSRPG,其中“S”代表策略,它吸取了传统MMORPG和RTS的游戏特点,并在此基础上进行了更多的改进和创新。游戏以三国时期群雄逐鹿为背景,在目标软件自主研发的“GFX3D引擎”的支持下,游戏中的国战系统、伙伴系统、年龄系统、阵法设定、坐骑系统等丰富的系统设定,让每一名玩家学会生存、交际、战斗并体验游戏中每一个细节设定上的创新所带来的震撼。《傲世Online》自2004年2月宣布开发计划后,经过了2年的制作和完善,终于接近了正式发布的时候,据悉,该游戏即将在2005年12月正式展开公测,同时游戏内容将较封闭测试前有很大的修改,降低3D动画帧数提高读档效率,同时增加副本任务,并将争议比较大的玩家悬赏系统取消,改为NPC任务悬赏模式。

### 《傲世Online》

出品时间:2005年10月

游戏类型:网络策略角色扮演 [MMOSRPG]

国内运营:目标软件



### 《天骄II》

出品时间:2005年3月

游戏类型:网络角色扮演 [MMORPG]

国内运营:目标软件

国外运营:Gamigo(德国及欧洲地区)



继续《天骄》的投石问路之后,目标软件改变思路为作品从新定位,用一年时间制作了全新的网络游戏《天骄II》。这仍然是一款2.5D的游戏,但其内容设计却与一代有非常大的不同。首先它的背景设定在春秋战国时期,这是中国历史上最动荡、最活跃同时也是文化大发展,堪称中国的文化轴心时代,而游戏正是为突出浓郁的中国文化氛围,展现金戈铁马、百家争鸣的特色,才选择以这个时期为背景。其次,简化了五行理论的运用模式,突出表现在装备合成和武功技能的运用上,尽管一代中玩家都因五行的丰富而感到游戏充满内涵,但对于部分低龄玩家而言,领会起来确有一定难度,而在《天骄II》中,用丰富的材料合成取代了复杂的五行装备激活,用双修的主技能和子技能系统,取代了五行相克的技能书。在游戏中大约有300种材料500个装备类别和500个打造类别,玩家可以用不同的材料搭配打造出自己的套装。再次,游戏率先提出了国产游戏3A标准,同时运用了多项自主技术,其中包括“分布式服务器架构技术”和“GFX3D引擎技术”等,而后者还有望成为中国首款商业化运营的游戏引擎。

《天骄》是一部取材中国历史,发掘历史文化,立意高远的经典本土网游作品。游戏背景与单机版游戏《秦殇》大致相同,其最出的立意也是制作《秦殇》的网络版本,因此非常注重体现单机版中的设定,例如五行打造系统,道具属性随机生成系统,各种技能及五大英雄人物等等,同时游戏又结合了欧美网络游戏的风格,注重内涵,讲求深度,将以往网络游戏浮浅空洞的游戏内容作为自己力争突破的重点,加入了大量值得玩家发掘与探索的内容。《天骄》融合了中国古代传统的五行相生相克,使整个游戏系统更加变化多样,尤其是职业技能分属金、木、水、火、土五个系列,近300种各式技能与魔法,玩家可以有选择地修炼,不同的英雄擅长的技能也各不相同,大大丰富了攻击方式和效果。加之即时战斗的自由PK模式,及其方便的操控,使许多玩家醉心于研究游戏中各种技能套路的变化,乐此不疲。

作为目标软件第一款自主研发的网游产品,同时也是第一款海外运营的网络游戏,目前《天骄》在新加坡、韩国等东南亚国家和地区成功运营,为中国网游发展做出了贡献。

### 《天骄》

出品时间:2003年4月

游戏类型:网络角色扮演 [MMORPG]

国内运营:北京欢乐时代

国外运营:Ednii(东南亚地区)、Kingdomworks(韩国)



## 《复活》

出品时间: 2004 年 1 月

游戏类型: 动作角色扮演 [ARPG]

代理发行: 寰宇之瑞(简体中文版) Atari(繁体中文版)



多分支、多结局的任务特色。游戏采用的即时战斗方式, 玩家不但可以单独行动, 同时还可以操纵一队英雄组织各种战术打法。《复活》的五行系统深入到了游戏的方方面面, 不同的五行属性将带来截然不同的能力, 玩家在培养人物时的自由度更大。游戏中还能获得途径多种多样, 全新的必杀技系统可以使玩家在危急时刻反败为胜。游戏中的道具配方更丰富, 同类物品也有不同的配方适合于不同的打造情况。游戏中的主要装备可以升级, 玩家可以通过打造使装备升级, 升级后的装备属性会有巨大的提高。同时增加药品的炼制、宝石的炼制以及杂项的炼制(可能产生任何物品)。原材料的数量和获得途径也会大幅度增加, 几乎从每种不同的敌人身上都可以获得不同种类的原材料。游戏设计了丰富多样的支线任务, 并且精心琢磨, 使主线与支线交相呼应, 相辅相成, 玩家可以依照自己的个性选择与 NPC 的对话, 不同的选择将导致不同的后果, 各种出人意料的结局在等待玩家的慢慢发掘。

《复活》是目标软件继《秦殇》之后又一款动作角色扮演游戏(A-RPG)作品。游戏采用了全新引擎, 并对游戏系统进行了大幅强化。游戏背景设定在距今 2000 多年的战国末期, 秦国在积极谋划统一六国的同时, 还屡次向地处西南的百越地区进兵, 西百越首领岩博一族尽灭, 东百越的民众在首领蓝雄的带领下与秦军殊死抗争。数年后, 蓝雄和大祭司亦环相继离奇死亡, 这背后究竟隐藏着什么阴谋? 蓝雄的女儿蓝薇为了寻找传说中能够使人复活的神器, 踏入中原大地, 开始了一段不寻常的旅程。

《复活》采用全新的 RELive 1 引擎, 系统执行效率大幅度提高, 游戏画面进一步精细丰富, 同时延续了《秦殇》别具乐趣的打造系统、五行系统及多任务、

产品名称:《傲世 Online》

产品名称:《天骄 II》

《秦殇》可以说是承载了目标人梦想的一款游戏, 为了让它完美的继承“暗黑”的优点, 同时又突出浓厚的中国味道, 并且具有创新, 目标经历了长达一年半的开发, 版本修改了无数次。《秦殇》的故事发生在中国古代秦朝末年和汉朝建立期间, 距今约 2200 多年。主人公是嬴政的长子扶苏, 在中国历史上扶苏被弟弟胡亥害死, 但是在本游戏中扶苏并没有死, 他为了复仇踏上了艰难旅程。游戏带领玩家穿越数百个不同的场景, 对阵数十种不同的敌人, 经历一段奇异而又真实的历史故事。《秦殇》有“DIABLO IN HISTORY”之称, 在游戏品质方面得到了广泛的认同, 更重要的是《秦殇》的“战网模式”可以说是目标进军网络游戏领域的一个成功尝试。游戏定位于即时战斗, 只通过鼠标即可控制战斗进行, 玩家也可自己定义快捷键来辅助战斗。战斗系统力图摆脱原有 ARPG 中的单枪匹马独立闯关, 通过结合组队战斗与即时策略的优点, 使每一场战斗都成为一次挑战。利用各种环境布置陷阱, 采取各种诱敌策略, 灵活运用每位英雄的独特技能法术, 通过丰富的战术组合使战斗多样化, 还可以通过驯服或者召唤各种飞禽走兽来帮助攻击敌人……游戏一共设计了五种绝非寻常的英雄类型: 游侠、力士、刺客、术士与巫师。每位英雄都拥有各自不同的技能法术, 擅长使用不同的独特武器, 他们之间默契配合、协同作战将会在战斗中发挥极大的威力。

游戏的另一优点是五行打造装备系统, 可以使用各种材料铸造自己的神兵利器或绝世铠甲, 并可以为它们命名。所有武器防具都具有各自的五行属性, 根据敌人状况选用不同武器, 就能达到最佳的攻击效果。



## 《秦殇》

出品时间: 2002 年 7 月

游戏类型: 动作角色扮演 [ARPG]

代理发行: 第三波软件(中文简体及繁体版)、CAPCOM(韩文、日文版)、STRATEGY FIRST

(北美地区)、GMM(欧洲地区)



产品名称:《天骄》

## 《傲世三国之三分天下》

出品时间: 2001 年 11 月

游戏类型: 即时策略 [RTS]

代理发行: 连邦软件(中国大陆地区)、EIDOS(全球发行)

《傲世三国之三分天下》是目标软件在《傲世三国》获得成功的基础上推出的增强版, 游戏结合了经营策略和即时策略两种游戏类型, 支持单人游戏和局域网对战, 并可以通过该游戏的战网服务器在国际互联网上与世界各地的玩家作战。

产品名称:《秦殇》



### 《傲世三国》

出品时间 2000 年 12 月  
游戏类型 即时策略 [RTS]  
代理发行: 连邦软件 (中国大陆地区), EIDOS (全球发行)



产品名称:《傲世三国》

图就可以在两者之间迅速切换,便于玩家进行灵活控制。

与其他即时策略游戏不同的是,游戏中的战争更接近于真实,作战人员具有体力属性,需要定期消耗食物。食物供应不足会导致体力下降,从而影响其战斗力。长期缺乏补给会导致士兵训练度下降,只有回兵营重新训练才能恢复。为此,离开己方城市的部队需要配备相应的辎重车,才能驻扎在城市外圈的战略要地。辎重车可以随部队一起移动,并搭建野外的行营,用于给军队提供食物和恢复生命。可以指派民夫牵引马队向行营中补充食物。这样一个补给的概念,为即时战略游戏开辟了新的战略战术空间。

游戏真实再现三国时期政治科技的同时,也力图真实再现古代战争的激烈场面。玩家可以使用部队破坏敌方城门,也可以用云梯在城墙上搭建通路,指挥部队登城作战,还可以用霹雳车破坏敌方城墙,甚至可以借助天神鸢飞跃城头展开突袭。此外,六种不同的兵种、种类众多的水陆军械,以及可供驯服的各种野兽,使得战斗更加激烈多变、引人入胜。

游戏中武将可以修习总数多达四十多种的武将技能。每种武将技能都有其独特的效果,熟练掌握并灵活运用不同效果的武将技能将成为玩家争霸的高级技巧,而武将的类型也被细分为四种,向不同类型发展将使武将掌握不同的武将技组合,从而在战场上发挥完全不同的作用。

《铁甲风暴》发生在未来 32 世纪的一场星球争夺战为背景,讲述了围绕地球的殖民星球阿多尼亚的争夺而发生在总督克里格·安德森、吉姆·库伯将军、斯科特·怀特上校之间的斗智斗勇的精彩故事。游戏在设计上,采用了三方组合对战,并且可 8 人连线,加之可以自由搭配生产战斗单位,游戏三方有几百种组合的可能,使得战斗场面气势恢宏,作战难度精深,作战技巧高超。另外精湛的美术设计,使这款游戏又如虎添翼,即便与国外的优秀作品相比也毫不逊色。角色扮演多重性,三方角色扮演,分别为火鹰军团、帝国卫队、联邦部队,可重复选择。

玩家通过发展武器、动力、承载和测量方面的科技来得到各种机器人的部件,然后根据战场和敌人的情况装配出能够满足作战需要的战斗部队。游戏控制面板设计得清晰简洁,使玩家能够轻松上手。该游戏视窗中的右侧是侧控面板,用来了解情报和对方单位下达命令;视窗的右上侧是雷达地图和联机状态信息的切换窗;视窗下方是信息条,用于显示玩家的金钱数量、电力供应等信息。

四种风格迥异的地形,构成复杂多变的关卡。而且地形的设计考虑到战斗单位与攻击对象移动等多重因素,因而将游戏运行线路设计得十分随意,不受限制。

### 《铁甲风暴》

出品时间 1998 年 4 月  
游戏类型 即时策略 [RTS]



产品名称:《铁甲风暴》



### 《铁蹄惊雷》

出品时间 1995 年  
游戏类型 体育运动 [SP]  
《铁蹄惊雷》是目标软件为美国 MICROLEAGUE 公司开发的赛马游戏,曾被著名的游戏杂志(PC GAME)评为 82 分。因为是代工作品,所以未能在国内发行。

### 教育软件:

1996 年 01 月 与清华大学幼儿园合作开发幼教软件《恬恬与小旋》  
1997 年 09 月 《恬恬与小旋》秋季版上市,被新加坡教育部评为儿童素质教育软件。  
1997 年 10 月 为香港中文大学开发制作大型电子书《CHINA VIEW》。  
1998 年 08 月 目标树工作室的又一教育产品《问必答学电脑》上市。  
1999 年 08 月 国内第一套“复读机”软件《复读博士》由目标树工作室开发完成并正式上市。

## 人物篇·记住过去 寄语未来

“我进入公司比较晚，进来之前一直迷恋‘目标’这两个字，这是无数游戏人梦想的地方。进入公司后，我感觉这就是我实现理想的地方，开放的开发环境，友善的同事，尖端的游戏精英等等。目标已经十年了，虽然我没有经历那么多的历史时刻，但我能感受到公司十年的积累，祝公司越来越好。”

——第一研发中心《新天骄》项目组策划 陈嘉庆

我与目标共同度过了5载寒暑，看见公司产品由制作到测试再到推向市场，里面凝聚的是我们整个团队工作人员日夜辛勤的努力。直到在线人数与日俱增，我知道我们的劳动得到了玩家的肯定，非常有成就感。

最让我难忘的是，公司为了给我们这些长期加班的员工加油鼓励，安排大家去三亚旅游。在夜晚的海滩上，经理们同我们一起脱掉鞋子围着熊熊燃烧的大篝火跳舞，有的甚至尖叫着冲进海水里……那些美好的回忆将一直留在我心底。

如今目标10岁了。我会继续与同伴们一起努力，为了能够做出更好的游戏，为了我们的成就感，为了全世界的玩家都能够玩到目标的游戏，干杯！祝公司越来越好。

——第二研发中心《傲世Online》项目组美术师 饶远

我在目标工作并生活了一年，作为一个市场工作者，目标给了我优良的环境，同时也交给了我很多知识，非常感谢目标以及各个兄弟姐妹们！在公司十年庆典之时，我祝愿所有的人健康快乐！

——商务合作中心 市场策划 郑化峰

我是2004年夏天进入的公司，初入目标就被这里的工作环境吸引住了。墙壁上、会议室、办公桌上到处都有公司的产品，满眼看见的都是《复活》、《傲世》等作品的原画。同事们也非常年轻，有朝气。到2005年，目标正式进入了第十个年头，尽管我只经历了这10年中的1年，但是我希望我能够一直留在这里，看到公司走过的第20年、30年，将目标甚至中国的游戏拓展到全世界。

——海外业务部 拓展经理 丁丁

我来目标虽只有半年，可在这半年中我学到了很多的东西，在目标我看到研发的同事在项目推出前期每天晚上10点下班，我明白了什么是坚持，并且每个同事都是相互关心。公司也会经常举行一些团队合作的活动，沟通同事之间感情。有松有弛的工作环境，让我在不知不觉中在公司度过了半年的时间，借这次目标十年庆祝之际，我也真心的祝福公司能发展的更快更好！

——产品中心《傲世Online》产品专员 王帅

在目标最让我开心的是，每天早晨我都能够收到很多的微笑，小到各个部门的员工，大到经理、总监，对于我来说，这就是最好的礼物。2005年，目标已经10岁了，我知道，只有做好本职工作，更好的处理公司内部事务，才能够让这些微笑更加灿烂。当然，我希望公司事业蒸蒸日上，更希望每天都可以收获这么多的微笑。

——行政部 前台 杨蕊

作为一个新时代的小女生，我加入了目标营销中心大团队。同事们都说我看上去弱不禁风的样子，其实我比谁都好强！刚刚好营销中心都是和我一般大的小姑娘小伙子，我们跑网吧，给玩家实地做活动，送周边，都不愿意输给其他人。看见玩家们在我们布置的舞台上举办活动，我们终于可以在一边松口气。记得有一次，一个早到现场的玩家看到我们布置的很辛苦，居然自费给我们买来饮料。当时我们都感动极了，我觉得我的辛苦得到了认可。

今年目标10岁了，我将一如既往的同我的战友们奋斗在营销中心的最前线，为自己热爱的游戏事业努力。我相信，目标游戏能够通过我们的努力，传播到全中国的每一个角落。

——营销中心 市场助理 谢海燕

## 目标的灵魂 国产游戏制作业新偶像



90年代嘉庆中心的那季，来到了深圳，这个当时中国对外交流和商务汇集的窗口。



目标主创团队在嘉庆中心时，独自一人投资到天津被看好的美国，并进入到了美国硅谷知名的游戏发行公司。



## 金翎奖颁奖典礼 网络游戏六次捧杯

2005 年度第三届 ChinaJoy 优秀游戏“金翎奖”颁奖典礼上, 网易公司参选的二款游戏《大话西游 II》、《梦幻西游》和《大唐》六次捧杯。

网络游戏获得的六项大奖分别为: 目前已经占据国内网游市场第一、第二位的《梦幻西游》和《大话西游 II》, 双双获得“玩家最喜爱十大网络游戏”和“最佳原创网络游戏”; 另外,《梦幻西游》还摘取了“最佳 Q 版游戏”奖项; 网易新作《大唐》也为网易夺得第三座“最佳原创网络游戏”奖杯。此次颁奖被业界称之为“游戏奥斯卡”, 广受各界人士的关注。在主办方安排下, 特别颁奖嘉宾——网易《大话西游 II》代言人、国际著名影星周星驰先生, 亲手向网易颁发三个游戏的“最佳原创网络游戏”奖项。



## 首批网易“将军令” 即将正式推出

近日, 广州网易互动娱乐有限公司即将正式推出自主研发的、具有完全知识产权的高科技身份认证产品——“将军令”。网易“将军令”为保护网易通行证(游戏账号)、Esales 直销商账号提供全方位的密码保护。它通过“帐号 + 静态密码 + 动态密码”三重保护、动态密码 60 秒自动更新技术, 将有效防止“黑客”入侵, 确保帐号的安全。

## 原画“非常关系”投稿

自“非常关系”活动启动两个月以来, 我们收到了来自全国各地的泡泡玩家的“非常关系”申请表, 以及他们的非常故事。

本期非常焦点: 好友 + 死党 = 兄弟

我的资料

她的资料

真实姓名: 陆建国

真实姓名: 林巍山

昵称: 陆陆

昵称: 巍巍

性别: 男

性别: 男

年龄: 25

年龄: 23

职业: 销售

职业: 军人

非常故事:

因为岁数大了, 大家都各奔前程。没想到, 多年不见的好友竟偶然在“泡泡”战场上不期而遇。这真是天意, 使我们再次走到一起, 回忆美好的童年。这就是我们在泡泡游戏重逢的故事。借这个机会, 我要非常感谢“泡泡游戏”带给我们的这次意外重逢的惊喜, 谢谢泡泡游戏。

第一批获奖名单:

★非血缘关系的“亲姐妹”

★死党

河北·三河 王洋、张蕊

青海·西宁 宋玉麟、兰霜

★好友 + 死党 = 兄弟

★哥们

黑龙江·鸡西 陆建国、林巍山

陕西·宝鸡 马欣、张翔

★非常情侣

山东政法学院 张洪亮、林林

## “龙之队”组队, 英语大使赛

网易公司休闲游戏平台——泡泡游戏 (popo game.163.com), 它以新颖的游戏方式、轻松的游戏风格、多元化的游戏体验, 吸引了众多玩家的星光。10 月 26 日, 泡泡游戏火爆推出脱胎换骨游戏“拼图”, 将风靡整个华夏大地的牌类游戏方式带到了所有玩家的身边。

你体验了吗? 策略牌、万片草, 还有高压器, 你是否已经感受过牌、策略能解? 实用的拼图记牌器, 趣味盎然的梦幻牌会给你与众不同的感受; 蓝天白云下的“拼图”乐趣, 让你久久不能忘怀……

一只可爱猪能够带给我们的不仅仅是游戏的乐趣, 从现在开始, 掌握“龙之队”组队、英语, 给你一个创作无限无烦恼的故事, 线上拼图, 线下也拼图 (拼出猪的笑脸)。

不管是“猪八戒过招”, 还是“猪八戒的美味猪猪”或者是“三只小猪”, 无论题材通篇幽默风趣! 字数没有限制, 可以随心所欲, 也可以绘声绘色, 只要你的故事中少不了“猪”这个角色, 赶快与众玩家分享“乐趣”心得吧!

活动时间: 12 月 1 日

活动奖品: 我们将在新春游园活动的玩家中抽取 20 名幸运玩家, 每人赠送由泡泡游戏提供的礼包一个。

本次活动由《泡泡》中文英语大使、字谜艺术社和泡泡网、另请写情书的真实姓名、游戏昵称、详细的创意地址、创作稿。

# 吴怀尧, 养育可爱宝宝

千辛万苦总算有了爱情的结晶,看着这个夫妻共同努力的结果,是幸福且甜蜜的!看小家伙那嘴巴那眼睛,是象爸爸还是妈妈呢?不管像谁,总之都是恩爱夫妻的爱情见证,赶快给宝宝取个名字吧!“执子之手,与子偕老”的誓言,有情人总是听不厌!可考试也同时到来了,孩子出生是有一定的潜质和天资的,这需要父母进行正确的引导和教育,比如说学琴棋书画等,才可以往好的方向发展,不然的话宝宝会变坏的。

小生命来到这个世界上,就要父母多关心了,衣食住行,生活和学习都少不了!游戏里真正的现实模拟,在开心和快乐的同时,也许还会带给您一些人生的感悟。

宝宝在儿童期的时候,就该让他们去上学堂了。是拜李龟年学琴、贺知章学书画呢?还是拜公孙大娘学舞呢?或者还可以向当时鼎鼎有名的秦琼学兵法!让宝宝选择什么样的职业,当然就决定他以后的发展方向了(宝宝的发育将影响玩家们本身的某种属性)。这种学习有助于宝宝的成材,如果没有学习的话,也有可能把5点潜能随机分配。如果宝宝变得顽劣不堪,做父母的心应该都会难受吧!可怜天下父母心,如果您站在教育者的地位上,您将怎样来教育自己的孩子?相信您会陷入深思!

新养育系统中的宝宝也会疲劳会生病或者闹点小情绪,还会向做父母的玩家要零花钱拿去胡乱买东西(当然也不排除买到极品东西的可能),在他生日的时候,还会撒娇向父母要生日礼物呢。

如果玩家出于某种原因不想要孩子了,可以把孩子送给吝啬财主让孩子出家,不过宝宝出家后就不再找不回来了,所以建议玩家慎重又慎重!

现实的点点滴滴,在游戏里得到如实地再现,区别可能就在于您有更大的自由去追求完美的结果。宝宝在战斗中的作用就是增加玩家本身的某项属性(如宝宝的“莲台心法”将令玩家在被混乱的时候每回合都有一定几率自行摆脱),这个与宝宝的资质以及职业评价有关。也许宝宝的作用并不是玩家所追求的,但大抵是个以情义为主的游戏,强调的是人的感情。如画的风景里,携娇妻爱子,浪迹江湖,何其快哉,这也许是众多玩家所愿意追求的!

除养育系统外,“变装染色”,“服务器联赛”都将全面开启。总之多人情化的游戏设计,更丰富真实的人生体验,相信会给您们的游戏人生带来一种不一样的感觉。■



## 06 资料篇“两小无猜”

### ——养成系统详解

“我这里乃是西梁女国。那条河叫做弓母河,我这儿人,得得年登二十岁以上,方敢去娶那河梁水。吃水之后,便觉腹内结胎。”

——《西游记》第五十五回  
祥王吞餐怀胎 黄狮逐水解胎胎

(《大话西游2》在最新资料片《两小无猜》(暂定名)中,将推出全新的养育系统。玩家将和在现实中一样,真实地体会到一个小生命从出生到最后抚养成人过程。作为一个家族观念比较重的国家,血浓于水的亲情,是人与人之间最深厚的联系,是社会得以存在的基本元素。抚养下一代,生息不断,流传久远,同时其中的酸甜苦辣,喜怒哀乐,怕是只有经历的人才会有切身的体会会。

### 饮弓母河水,诞下爱情结晶

在游戏中,情投意合的已婚玩家可以通过在共有的爱巢里使用“子母河水”进行同房,而后女方玩家会有一定几率怀孕。怀孕后女方在线时间达到21小时且夫妻双方都在线的情况下就可以去找观音菩萨进行祈愿要男孩还是女孩,如果没有找观音祈愿的话,宝宝的性别将是随机的。

夫妻组队的情况下女方使用落胎果,这个时候会弹出系统提示让玩家选择由谁来抚养这个宝宝。这样的话玩家如果离婚了也就不会清除宝宝的记录,仍然可以跟着自己的抚养人(父亲/母亲)一起生活在游戏的天空里。

### 迎元旦,闹神兽

活动时间:2005年12月31日0:00-2006年1月2日24:00

玩法须知:

- 1、玩家可以到长安的化生寺在下角的禅房找空籍方丈对话得到“元气蛋”;
- 2、玩家必须带着“元气蛋”到大雁塔(一到六层)或者长安城东打妖怪。让“元气蛋”吸收妖怪的元气。当“元气蛋”吸收了一定的元气后,就可以孵化成召唤兽了!运气好的玩家还可能孵出传说中的高级元气丹、高级守护神、神兽等!每个人一天只能领一个元气蛋,如果把它孵化了只要在活动时间内就可以再去领(领取的元气蛋总数是没有限制的)。





# 梦幻化境, 高山仰止



xyq.163.com



易《梦幻西游》推出第四部资料片《化境》后,以新鲜的剧情和玩法再次在广大玩家中掀起热潮。10月底,《梦幻西游》同时在钱人数峰值突破90万,再次创造国产游戏的神话,稳占中国第一网游的位置。

本月我们特别收集整理了“化境”中新增加的游戏系统,为大家进行深度剖析,所有喜爱“梦幻”的玩家要特别注意了。

## 爱花族必读

《化境》推出的庭院系统给玩家带来新的观点,可供玩家选择的庭院规模有两种,当玩家拥有自己的庭院后,就可以去购买各式各样的装饰物来布置自己的空间了,大的庭院将拥有更为广阔的空间,可以容纳较多的装饰物品。常见的庭院装饰包括各式院墙、石刻雕塑、山水盆景、石板路、石桌石凳,以及草圃花卉。

当然庭院不仅仅是简单的放置装饰物,玩家还可以在庭院里体验更为新奇的乐趣——培育花草。花草的成长需要经历种子、幼苗、成株、结果等阶段。最初玩家可以从老花农那里获得植物种子,种植在自己的庭院里,经过浇水、施肥、除虫等细心照料后,种子破壳而出,逐渐由幼苗成长,开出绚丽的花朵,最终结出各种效果不同的果实。庭院里可以种植的花草种类丰富,洁白的茉莉花,清秀的满天星,艳丽的大花,挺拔的青松。

种植花草,不仅美化庭院,还能颐情养性,特别受到玩家朋友的喜爱。爱花族们付出劳动后还可以有机会获得果实。拿着自己辛勤汗水培养出来的果子,肯定别有一番滋味啦。

### 准备工作:

1、花盆:各种庭院植物只能种植在花圃或花盆里,所以在培养花草之前,首先要找来花圃或花盆安放在庭院当中,例如1级的篱笆花圃,2级的青瓷花盆等等。这些庭院装饰物品都可以在天宫(146,57)的饰品仙女那里买到。

2、种子:庭院的植物有不同的等级和种类,每种植物都有自己的种子,在长安(292,28)有一位老花农,玩家只要帮他一个小忙——一般是找人、送信、打擂盗,取回舞童交给老花农,就能得到花农赠送的植物种子或金钱作为酬劳。

### 培育方法:

在花圃附近右键单击种子,然后在花圃上单击左键就可以种下了。单击有植物的花圃就会出现操作对话框,根据需要选择给植物浇水、施肥和除虫。

花草在成长过程中,需要玩家要经常照料,才能让小院子繁花盛开,欣欣向荣。每天的浇水和施肥要保持适度,过于频繁或疏于照料对植物的成长都是不利的,而除虫一般在发现的时候及时除掉即可。根据不同的成长状况,植物会显示出不同的表情,欣欣向荣啊笑脸啊之类,表示当前状况良好,如果是哭泣着脸,说明植物的成长状况比较差,需要更加用心去照料了。

### 生长周期:

庭院植物按生长周期分为一年生和多年生两类。所有植物在经过一定时间(生长周期)后,会进入休眠期,以后不会再生长。1级植物一般都属于一年生,2级和2级以上的植物大多为多年生,一般说来,多年生植物比一年生植物的生长周期长,高级植物比低级植物生长周期长。

### 收获果实:

2级和2级以上的植物在成长一段时间后,如果状态良好,每天会结出果实,这些果实可以给玩家带来一定的经验和金钱,如果是3、4级植物的果实,使用后还可能收获意外的物品。

## 格局新动向

每个门派的玩家在完成角色飞升,并且技能等级达到要求后,都可向师父学到两项新的门派法术。新的门派技能具有更为强大的攻击和辅助效果。

人们来新法术:

门派	法术名称	法术图标	法术简介	功效
大唐官府	踏云腾翔		在危机时刻腾翔,战	使用后可以对敌方多个对象造成伤害
	安神诀		官府将士们在战场上出生入死,身陷重围时镇静的秘诀	临时提升自己的灵力
方寸山	分身术		方寸山的神秘法术,可起到迷惑敌人的作用	一定回合内免疫第一次攻击
	破甲符		方寸山的独门符咒,令对手难于招架	降低对方多人物理防御力及灵力
化生寺	舍生取义		效法佛祖舍身饲虎,不顾自己的安危竭尽全	将目标当前气血恢复满
	佛法无边		佛力庇护下,协助同伴将佛法发挥出更大的威力	30%几率使某些法术出现两次攻击
女儿村	笑倾城		美人一笑,倾国倾城,使对手心碎在其中而忽略了防御	减少对方防御,自己速度下降
	飞花摘叶		轻移玉手,变化万千,女儿村的高深法术	吸取对方的魔法力为灵力使用,不可对玩家使用





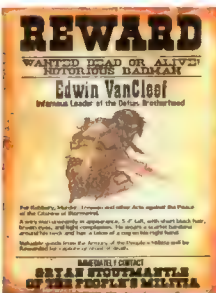
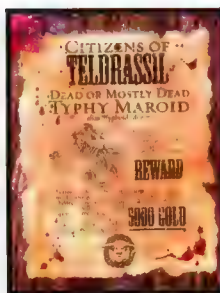
魔兽世界

VI 卷 五 第 1452 页

阿泽拉斯皇家摄影协会大赏  
魔兽世界悬赏海报  
[银河系漫游指南] 提供赞助

1998年12月15日

[illegible][illegible]





# No.25 世界探险

## PLAY/小报告之魔兽圣山游记

无聊度:★★★★(=纯属无聊\*&~)



鲁伊和60级猎人共同踏上了前往圣山的艰险之路。两位暗夜精灵——德鲁伊和猎人前去瞻仰他们前人保卫过战斗至今仍守护着的地方。然而，由于小精灵，纯粹自助旅游#5\$1...

### 暗夜峡谷门口

2个60级的燃烧军团周志可不是旅游景点收门票的，一个一个拉过去灭之。需要说明的是，峡谷内民风淳朴，可以驻足稍作观赏。有雷瑟矿矿石，矿工喜爱。圣山内洞较多，容易迷路。燃烧军团同志厚黑多技能强刚快，不是吃货的，建议贴墙绕行，无奈之下再灭之。

还好有德鲁伊队前哨行探路，3人旅行团进入峡谷才不至于东走西窜。不过此时还是被灭过一次，猎人装死，德鲁伊变豹隐身，只有可怜的圣山狼被两个60级精英夹灭。复活后，大家小心翼翼，绕过几个洞穴最终来到了一扇凡人不能穿越的山洞内门前。

此门洞只有灵魂可以通过。方法是引洞口的精英，群体自杀，再从永恒圣地复活跑路，至洞门另一侧复活。为避免死后装备损失10%耐久度，建议：金装！

小队中，只有小精灵是人類，暗夜精灵死则必然是最悲的精英。为避免人类暴殄天物跑路被其他玩家看到……还半放弃那10%的装备耐久度吧。在洞门另一侧复活后，就进入了旅游目的地海加尔圣山。

海加尔圣山属于未开发的旅游景点，无旅店、无餐馆，同行者若无法开，请在永恒镇自备干粮。零食虽多，以解旅途乏味，但请勿带包装复杂的食物。同时切勿带木柴造成火灾火患，若离高请山外自便，注意环保。整个圣山旅游半天即可，无需帐篷。

没有NPC，没有怪，只有3人在这安静的海加尔圣山。宁静的夜晚，点点繁星，一轮明月挂在空中，时而有雄鹰飞过，苍翠的树木多少年来一直矗立在圣山内，静聆等待偶尔前来造访的云游客……

两只白老虎和一只小马儿载着3人在青翠的草地上奔跑，在曾经赶着寻找头狼金毛感叹号或问号的NPC，或者路过的名字的任务Boss的艾泽拉斯大陆，安静的海加尔圣山一时间让人极不习惯。纵马狂奔，经过小道穿过一个昔日曾寒寒来一块荒凉之地，中间的硕大坟地和旁边残存的建筑物表明这里曾经是暗夜精灵和燃烧军团激战的地带。小精灵站在遗迹前，试图在脑海

里勾勒出当年残酷的战争场面：天昏地暗、雷电狂鸣，强大的燃烧军团手持武器，同身手矫健的艾泽拉斯各种族战士拼死搏斗，勇敢的战斗士身是正在吟唱魔法的德鲁伊、法师、牧师们……多少年过去了，当年的战至至今还是寸草不生，天怨人怒。

继续踏着脚下的小道前行，经过一座小桥，往右走则是一道悬崖，推荐机器配置较高的朋友前去观赏夜景，此处也可作为情侣谈情说爱的风月场所，极为浪漫。

忠告：若在此处不慎失足坠落，灵魂就会出现在左边的墓地。当心哦！

回到原道，绕完一段盘山路，就来到了著名的永恒之井。其实这口井更像是一道小河沟，中央就是世界之树，向上望去无法看到直耸入天的树冠，粗壮的树根抓住了整个森林。树根底部，就是那个让人生畏的老大阿克蒙德尸体，现在只剩一只巨大的骸骨，不过模样仍然无比狰狞。

圣山处处风景优美，但只有在老大尸体处拍照，才是你进入圣山的最佳有力证明。照片上书“xxx到此一游”，但让你其他玩家看到后羡慕不已。此外，可以潜入水潭一窥水底，上下没有3分钟是无法完成的。除了德鲁伊可以变成水獭下水，术士可以用魔宠术水，无毛兽者请在包里预先准备一瓶水呼吸药剂。水内无鱼，钓鱼爱好者们不必太兴奋。

兴奋的小精灵选择了一个好角度，把视频特效全开，对着老大的尸体不停的“咔嚓”。原班继续前行，无路，一路隔挡，上书“暴雪工程公司”(Blizzard Construction Co.)，对于这种YY做法只有拜一！：大煞风景啊！

此次圣山旅游到此结束，除了可以潜行的职业能够较为轻松的进入外，其他职业之旅行者推荐两人同行，特别是队伍里有一名可以复活者最佳，可以避免不必要的麻烦。海加尔圣山内有一处洞窟，应该是以后会开放的副本，不过作为WoW的一位忠实践行者，相信没有人会看到底至了几年的玩家，成为杀戮的战场吧？(文/采薇)



每当我们选择玩一个游戏，总会听到有人问“这个游戏什么职业最厉害？”什么职业最赚钱？”听到诸如如此类的话题，我却不知如何回答才好，因为各个职业都有其擅长的点和缺点，职业的选择其实最重要的是看个人的喜好。在刚刚进入《魔兽世界》时，会让你选择是魔宠还是圣心。这时你一定犹犹豫豫，因为刚开始的你怎么知道该选择哪种类型呢？你也许不会发现魔宠和圣心的区别，不过在后期，你就会知道他们的区别在于中后期的技能学习上。因此，不如先来看看《魔兽世界》四大职业的详细分析吧。

### 一、职业介绍

战士  
一转师父 巨灵神  
二转师父 牛魔王  
偏向属性：力量

天生蛮力使他们成为强大的战士，在学会龙斗气之后，更使他们在战斗中无往不利。力士都是肉盾型打手，高力量配少量敏捷，厚重的护甲，强大的近身攻击能力：豪龙破、奔龙闪、龙龙乱舞、盘龙百裂无一不是他们杀敌制敌的绝招。除了拥有惊人的斗气外，他们还拥有一些护体的防御、防脚力也同样丰富。

力士分为2种：1、高护甲重盾力士；2、高攻击重盾力士。在技能的分布上我们来看看

神铠术  
18级主动  
圣心独门技能  
护甲+10%

无敌  
50级主动  
圣心独门技能  
怒吼一声，无敌10秒钟。

显然圣心就适合第二种高攻击重盾力士，其技能包括

### 暴击

18级被动  
魔心独门技能  
遭到敌人一击后，有一定几率产生15%攻击伤害强化120%的状态。

一斩断神  
50级主动  
魔心独门技能

发动高伤害攻击,敌人越多,攻击伤害越高。

力士本身的攻击力弥补了防御的不足,单体攻击力较高,建议自己练级的时候攻击单个怪物,赚钱速度也可以。个人感觉圣心战士比魔心战士强一些,拿盾好一些,用盘龙的时候最好用双手武器。战士我没有多少好说的,感觉笨重的!加点的时候,攻击高就是硬道理

#### 猎手

一转师傅 嫦娥  
二转师傅 二郎神

主要属性 敏捷

敏锐的感官,良好的视力,他们是天生的猎手。月之花,月之力,月之风,月之命使他们的武术更上一层楼,加之嫦娥和二郎神传授的天罡六决,让他们在西

行之路上有重要的一席之地。

猎手也分为2种:1、高敏快弓猎手,2、高力慢弓猎手,在技能的分布上我们再来看看

#### 残羽

18 主动

圣心独门技能

使敌人在5秒内无法发动主动攻击。

#### 月之眼

18 被动

魔心独门技能

成功躲避敌人的攻击后5秒内,会心一击几率上升10%。

#### 遁

50 主动

圣心独门技能

埋伏起来,不会被敌人看到,行动速度

减半,持续时间6秒。

#### 静

50 主动

魔心独门技能

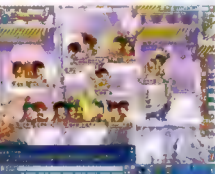
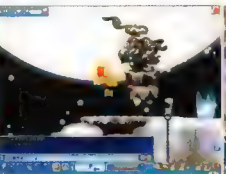
令范围内的所有敌人昏睡,持续时间7秒。

这儿不能看出两种猎手的明显归类,但以个人见解而论,圣心属于防守型,魔心属于攻防兼备型,玩家可以根据个人喜好来选择。

弓箭手(猎手)由于需要箭只,金钱方面就会有点紧张,但是由于攻击比较快加上属于远程攻击,通常只费箭只,而喝血的时候不是太多,后期练级抢怪速度也可以,相比仙魔而言是建议新手必选的职业。至于弓箭手升级方法,由于《快乐西游》有很多台阶,所以弓箭手只要站在安全的地方,按住攻击键就可以了,建议弓箭站在安全的地方等级

打怪。平时一个人做任务就多买蓝,雷羽,冰羽,暴雨狂用,钱赚的巨吧

另外猎手还分快弓和慢弓。前20级最好用快弓,因为这时候弓的攻击没有拉开,速度快一些,后期再分。感觉在60多级以后慢弓更好一些,攻击比快弓好多,速度也慢不了多少,因为有些技能速度可以达到65,慢弓也就75,速度差别不是很大!快弓的优势是速度快,躲避高。这两种都还不错,我觉得用慢弓的话只要运气和力量够穿装备就可以了,而用快弓则要运气和力量够穿装备,其他的全加敏捷。或者用快弓也可以力量及敏捷够穿装备,其他的全加运气,哈哈!不过大家要注意了,这样的练,前期练级是比较差一点,后期加运气多了,魔弓本身又有一个加速技能,还有一个躲避后加暴击概率和一个技能是加暴击攻击力的,想来只要练到60级应该还是比较厉害的!



## 快乐西游四大职业详细分析

希望各位玩魔弓的高手考虑一下这个问题,前景不错的 全MISS,基本上是爆炸,暴击攻击又高,真是个很诱人的职业。

#### 仙值

一转师傅 托塔天王  
二转师傅 太上老君

主要属性 悟性

强调对精神方面进行苦修,强大的精神力量,为他们施法提供了源源不断的能量。虽然所有的仙值都可以修行两系的技术,但火系系的终极魔法只有修炼魔心的仙值才能修得,同样,水系的终极法术只圣心仙值才能修得。

由于仙值的前期升级有点困难,加上前期法术不是很好,释放法术速度也不快,建议练级方法采用组队练级,也可以站在安全的地方远程打怪,按住攻击键就可以了。

#### 变化师

一转师傅 猪八戒  
二转师傅 孙悟空

主要属性 运气

保护队友是变化师的第一职责,多重变化,使变化师可以对整个队伍的能力提升起到很大的帮助,如变猪变熊可以使其攻击力 变猩猩可以提升回复能力;变老虎可以提高会心伤害 变猴变马可以提高法术伤害 变老虎变麒麟可以使其成为一打多。圣心系的变化师拥有化猪、化熊、变马等变化,使他们的队伍牢牢的被保护在自己的羽翼之下。

魔幻系的变化师拥有化狸、化鹰、霜狼等变化,为他们的队伍提供了强大的攻击助力。

变化师可以分为:1、火;2、冰。变化师的圣心和魔心的选择非常重要,基本上所有的技能都被划分。其中圣心技能包括

#### 化猪

10 主动

圣心独门技能

队员生命+10%,攻击伤害至+10,运气相关。

#### 千年蟠桃

14 主动

圣心独门技能

瞬间回复生命,运气相关,每秒回复护甲4%,持续8秒。最多同时对5名人物产生效果。猪形专用。护甲回复效果只能同时存在一个。

#### 化鹰

18 主动

圣心独门技能

队员会心一击伤害至少+25%,运气相关。变身后,自身回避+20%。

#### 霜狼

50 主动

圣心独门技能

队员所有属性+7,四项抗性+10%。变身后,自身攻击伤害提升,运气相关。行动速度+75%。

魔心技能包括

#### 化狸

10 主动

魔心独门技能

队员护甲额外回复至少10点,运气相关。变身后,自身行动速度+30%。

#### 化熊

18 主动

魔心独门技能

队员攻击至少+5%,运气相关。变身后,自身行动速度-30%,生命上限+200%。

#### 雷鹰

30 主动

魔心独门技能

队员水系法术伤害+3%,行动速度+10%。变身后,自身行动速度+60%。接近的敌人20%几率受到33-55水系伤害。

#### 极冻之牙

40 主动

魔心独门技能

持续3分钟,全体队员武器攻击+2%,击中敌人时,10%几率令敌人冰冻2秒。狼形专用,毒牙,阳炎,极冻之牙三者效果只能同时存在一个。

这儿可以看出圣心到后期是第一种火,而魔心到后期是第三种冰,无论是魔心的还是圣心的,只要按照正常的加点,也就是高运型都很强。圣心和魔心的区别在于圣心的玩起来比较省事,

后期魔心的单练能力比圣心的强一点。这只是魔BB与圣BB之间的区别。

### 二、职业加点

所谓力士当然以力量为主。这样的话砍伤害才多,也好升级。另外力士除加力量以外还要加敏捷,加点方式1-9级全力,10级以后4力1敏。

猎手作为远程攻击的角色,可以与魔心仙值相媲美,作为猎手职业是最重要的,良好的敏捷将会有极高的命中率、机动的灵活性和不低的攻击力,实在是个很好的职业。加点方式:1-5级全敏捷,5级以后2敏3力。

说起仙值大家都都不陌生,高攻的魔法和有点垃圾的防御,但是绝对是升级打怪的好手,《快乐西游》里的仙值也不例外,悟性是仙值的主要加点,加点方式 无论什么时候都加悟性,其他根据个人不同随意。

变化师是唯一可以在《快乐西游》中学习变化的职业,有趣的变换不但增加游戏的乐趣,而且可以暂时的提高属性,加点方式 10级以前把力量加到25,运气20,10级后3力2运。

看了以上四种职业的详细分析以后,是否对《快乐西游》的四种职业有了一定的了解呢?新手玩家们是否在心里已经拿定了主意选哪个职业进入《快乐西游》开始愉快的冒险了呢?老玩家们如果对上述的分析还有其他的见解或补充,可以到官方论坛一起来讨论吧! ■(文/雪舞影)





## 《龙与地下城 Online》 之艾伯伦吟游诗人

拥有敏锐嗅觉的著名记者薇姬拉特别善于追逐爆炸性的故事，这位吟游诗人原籍意大利的首都罗马堡。作为吟游诗人，她曾经走遍



最近，荷德拉克和德鲁伊加纳以及他的动物伙伴欧鲁拜水相遇。加纳他们正在爱尔兰田野上追逐，帮助附近的农场抵抗“反捕猎”的困扰，或是和母鸭和牦牛联手保卫田野的和平与安宁。荷德拉克相信，爱尔兰田野的故事正在等着他和德鲁伊共同发现。



HP,你扔完三张也不见得会炸死一个。所以,时机的掌握很重要,当你看到某某被狗咬了或是踩到地雷了,这些可都是减少50点HP的哦,赶快落井下石,送上两个手雷吧,保证他进医院,那时整个地图就是你的天下啦。还有,假如你很幸运地买到一块特殊地块,千万别犹豫,立刻用工人卡建宾馆,宾馆虽然收的钱不多,但是可以让你的对手在那儿住上一天,在游戏开局的时候,一天的耽搁就够你多买好几块地了。

### 中期的PK

很快,一块块待售的空地就被倾销一空了。游戏中的PK主要是为了想方设法阻止对手

在自己的土地上建造高级建筑。此时要注意小地图,每一位玩家在游戏内发生的任何事件,小地图上都会精确地标识出他的位置,以方便你趁火打劫。当你踩到小恶魔的时候,赶快用你的骰子卡、路障卡和停留卡吧,走到别人的地皮上,一层层地拆掉,虽然会支付一点钱,但是给对手带来的经济压力可是巨大的,特别是哪一块地上的建筑,记得多买几张拆除卡,看到哪块地给你的威胁最大,不用多说,一个字,拆!

如果对手正好走到你身后那一个,别犹豫,赶快使用定时炸弹卡,给你的对手绑上定时炸弹。绑上后赶快逃跑,离你的对手越远越好。定时炸弹会在15秒后爆炸,即使对手是满血也会被送入医院住上3天,这可是以逸待劳的好办法。

地图上所有标注“+”号的地方,都是住院的玩家出院时将要出现的地方,如果你碰巧走到这些地方,一定别忘了放一个地雷或定时炸弹,让住院的玩家一走出医院的大门就再次中弹,到时候手雷卡啦、梦游卡啦,一个不留,全部招呼上去。总之,一定要让你的对手三天梦游,两天住院,建好的房子拆不掉就改建,让对手呼天抢地捶胸顿足,后悔遇见你这样的对手。当然,折损对手之余可别忘了一定要多多建造自己的土地,这样才能让对方更快破产。

### 后期的PK

到了游戏后期,所有的房屋都已经建得差不多了,物价指数也高涨不下,寸土寸金啊。这时候路障卡就会发挥极其重要的作用,在尽量放慢行走速度的同时,你要始终关注对手的行走方向,更要密切注意小地图,一旦发现对手到了你精心建造起来的“性感”的地段上,不要犹豫,赶快使用路障卡,最好配合梦游卡一起使用。当梦游遭遇路障,对手想不破产也难。如果没有能让对方梦游,那就在对手遇到路障被迫停下后,补上一张停留卡,这样对手就得付双倍

的钱。如果这时候再来一张乌龟卡,敌人就只有哭的份了。记住一定要选择一块自己最得意的地段让对手驻足,还要小心自己的队友或是乞丐,不要让他们抢先走过来破了你的路障卡。

经过一番指导,相信你应该已经把那些敢于持须的傢伙们PK到穷困潦倒、破产乞讨了吧。接下来应该好好总结一下刚才的PK过程,看看PK活动成功在哪儿,不足在哪儿,哪些人可以PK,哪些人最好不要去碰,最好和哪些人组队一起PK别人等等。将这些心得汇总起来,也可以教育其他的菜鸟们尽快“脱贫致富”。■



## PK 七种武器

以下是《盛大富翁》中杀人于无形的七种武器,每天在睡觉前默念一百遍一百遍,以保证你在今后的PK中战无不胜,攻无不克。

### ■《盛大富翁》PK七种武器之一:核弹卡

暴力值:★★★★★  
获得值:★★★★★  
见效值:★★★★★

核弹卡堪称PK众武器之首,所到之处寸草不生,所有的建筑等级三级,所有土地变为无主状态,无论你是玩家还是NPC,哪怕是那条喜欢乱咬人的疯狗,核弹过处一律消失不见。正因为核弹卡的威力实在是太大了,所以在游戏商店内无法购买,只能靠玩家建造研究所自行研究。一旦在游戏中看见对手有建造研究所的迹象,不要手软,一定要抢先在明手状态,否则等核弹造出来,你就只有哭的份了。

### ■《盛大富翁》PK七种武器之二:飞弹卡

暴力值:★★★★★  
获得值:★★★★★  
见效值:★★★★★

相比核弹卡,飞弹卡就要温柔得多了,而且在商店里就可以买到,只是威力要比核弹卡小很多,只能毁掉一层游戏建筑。不过若是炸到对手,也可以减少70点的HP,再加上一枚手雷,对手基本上只有进医院这一条路可以走了。注意,玩家在行动状态下是打不到的,所以在发射飞弹之前,一定要确定对手是

静止不动的哦。

### ■《盛大富翁》PK七种武器之三:手雷卡

暴力值:★★★★★  
获得值:★★★★★  
见效值:★★★★★

比起核弹和飞弹来,手雷卡显得有点小儿科,但它的获得途径非常简捷,游戏开始的时候系统就会人手发上三张。想用手雷卡生把对手炸进医院似乎比较难,但是,用来偷袭击害一下不小心被咬破,或是走到别人大型体育场的狗嘴里,可以说是上上之选,说不定一个手雷卡就能让对手去医院疗养啦。

### ■《盛大富翁》PK七种武器之四:梦游卡

暴力值:★★★★★  
获得值:★★★★★  
见效值:★★★★★

和天上乱飞的各类炸弹来说,梦游卡就显得温柔多了,最多只是梦游你三回合,让你的行动不受控制而已。虽然暴力不足,可它的效果依然恐怖,好不容易建好了一块值钱的地,捏着手里的为数不多的银子,刚巴心地看着第一个客人马上就会走过来了。结果客人不慌不忙地掏出一张梦游卡,顿时,你的一切行为不受控制,客人然而而过,你却分文未得,搞不好还落到别人的地上去,这真一个惨字了得啊!

### ■《盛大富翁》PK七种武器之五:毒药卡

暴力值:★★★★★  
获得值:★★★★★  
见效值:★★★★★

毒药卡,顾名思义,就是要绝对对手施毒,只要中了毒药卡,每行动一回都会减少10HP。也许开始的时候对手还不以为然,看他行动了三四回合还没有加血的意愿,那还等什么?手雷卡拍呀。嘿,到时候他也会在医院里苟延残喘。

### ■《盛大富翁》PK七种武器之六:定时炸弹

暴力值:★★★★★  
获得值:★★★★★  
见效值:★★★★★

明知自己会被炸得尸骨无存,却也无能为力去改变什么。在15秒的倒计时里,你走过的土地隔岸要烧钱,住过的宾馆仍然要付账,健身过的体育馆一样要赔HP。看着计时器一秒一秒地减少,感觉自己一步一步走向死亡,那滋味,你只有试过才知道。

### ■《盛大富翁》PK七种武器之七:地雷卡

暴力值:★★★★★  
获得值:★★★★★  
见效值:★★★★★

使用地雷卡貌似是一种守株待兔的举动,满大街的道路,你怎么知道对手就一定走到你设地雷的那一点上呢?其实只要看准对手几条必经之路,就可以一劳永逸了,例如医院出入口、点券商店上。或者干脆设在一块你设不到的空地上,对手要买也得付出点HP。不过一定要小心,说不定绕一圈最后踩到地雷的还是你自己,那样可就鸡鸣不成饱米饭啦。





# 修罗界的那把屠龙

文/严丹霖

## 佛

经说，众生在过去、现在及未来的三世中，不断在六道中流转，那六道便是地狱、饿鬼、畜生、修罗、人、天。六道轮回的第四世为修罗界，阿修罗王又名无端正，彼有天赋而无天权。为修罗者，愚、我慢、争强好胜、猜疑心重，而修罗界则是弱肉强食，血腥杀戮，恶战无停。

“我听过一个传说，在玛玛大陆上有一处修罗界，其间落着一把绝世神兵‘屠龙宝刀’。此刀盖世无双，拥有者可号令天下。但多少年来，无数人四处寻找，却始终没有人能得到它。”

### 0点0分

我慢慢慢睁开了双眼，渐渐从死亡的迷雾中苏醒过来。只见天空如血，大地上寸草不生，远处还传来阵阵喊杀声。一群人正在举刀相拼，以命相搏。这里是红名村，玛玛大陆上最后一块蛮荒之地，一片被众神封印的神罚之地。我已经有很久没有来过这里，流逝的时光几乎让我忘却了这片诅咒之地的存在。

很久很久以前，在天地初开之际，众神为了维护世界的秩序与公正，用无上的咒法封印了一片远离尘世的村庄，所有嗜血好杀的凶手，死后的灵魂都将被封印在这个村子里 12 小时。这村庄是玛玛大陆上最黑暗、最混乱的地方，这里没有任何秩序，杀戮不被禁止，杀人者不但不会被惩罚，还能任意掠夺被害者的一切财产。这里的杀戮从上古一直延续至今，从未停止。最初这个村庄是没有名字的，但由于村子的每一寸土地都浸染着鲜红的血，后来人们就称之为“红名村”。

我叫晨，玛玛大陆上的一个流浪法师。多年来，我一边旅行，一边修习法术。虽然我曾独闯白日间，独斩触龙神，但我很少杀人。就在一个

小时前，我在比奇城外遇见了一位叫“蝶”的女战士，正被四海盟的几个帮众围攻。她明明不敌，却不退却。就在她快要被当街斩杀的时候，我出手救了。我的好事引来了四海盟的疯狂报复，我奋力击杀数人，却还是寡不敌众，被乱刃所杀。当我复生后，就来到了红名村这里。

流落到红名村的人，全是流氓、强盗、杀人犯。看来我这身恶魔长袍和辛苦得到的血饮宝剑都要折在这里了，我叹了口气，想先找个藏身之所避一避。

### 0时29分

行走在村子里，我身上的宝甲和手中的神剑引来了无数贪婪狼眼。走过村口时，七八名衣甲不整的落魄武士向我靠了过来，慢慢地将我围在中间。

一个持剑的壮士挡住了我的去路，似笑非笑地对我说：“穿这么光鲜进红名村，你以为是来旅游吗？东西都交出来，剑、衣服，还有背包里的钱和药水，都扔在地上，否则别怪我们不客气！”

我微微笑了笑，道：“道士不消心寡欲地去修道，却非要在刀上舔血，做个不知羞耻的强盗。有本事，就尽管来拿。”说着便默念咒语。晴朗的天空中毫无征兆地落下一道巨大而明亮的闪电，准确地带在道士头上。闪电术刚完成，我立刻拔出宝剑，向道士跃了过去。血饮出鞘，便要砍血。“咻”的一声，纯铜锻造的长剑风驰电掣地刺进了他的胸膛。

那道士面若死灰，仰面跌倒，药水和装备掉了一地。他那样同样不急着他报仇，却像一群贪婪的豺狼，迅速上前瓜分了道士的遗物。杀人者必被杀，强盗也逃不过被杀的命运。

我乘机拔了个缺口一跃而出，但强盗们怎能容我轻易逃脱，在我身后紧追而来。雷电、火、毒、药，各种攻击不断打在我身上。幸好他们

装备破损，而我又在恶魔长袍的保护下，故能毫发无伤。我且战且退，同他们周旋。

### 1时8分

激烈的打斗吸引了更多人的注意，我手中的血饮宝剑是罕见的利器，于是有越来越多的人加入了追杀我的行列。红名村委实太小，跑来跑去就那么几个地方，我闪躲得越来越吃力。

刚刚转过一幢房屋的拐角，一个法师突然挡在了我的面前。他一边口念咒语，一边将手指向天空。“闪电术！”我急速退步，他手中的闪电劈落在我刚才落脚的地方，打得岩石碎裂，乱石飞舞。还没等我站稳，第二道闪电又向我袭来，我只得继续后退，没想到却撞在了身后一个战士的身上。战士一惊，立刻挥刀向我斩来。我侧身闪过，举剑反刺。战士并不躲避，只将战刀在空中画了一个弧形，重重地砸在了血饮剑狭长的剑身上。这一击几乎让我的宝剑脱手，双手颤抖不已。

在战士和法师的前后夹击下，我已无路可逃。背靠墙壁，我轻轻摸摸了摸血饮冰冷的剑刃，仰天长叹。

“晨，快往这里冲！”一个清脆的女声在喊我的名字。我抬眼望去，人群中一名女武士正挥舞着大刀“井中月”，向我冲来。那不是蝶吗？我在比奇城教过的那名女子。

蝶的刀势凶猛强悍，所到之处无人敢挡，巨大而沉重的井中月被她使得出神入化。只见她手舞大刀迎风而立，如女武神般潇洒威武。蝶的冲锋，将包围我的人群冲得七零八落。我立刻打起精神，默念咒语，施放护体法术“抗拒火环”，在脚下制造了一圈炙热的火焰。火焰在咒语的催生下，猛烈地向四周扑去。人群倒退的刹那，我从缝隙间迅速闪了出去。

蝶见我脱险，对我喊道：“跟我来！”然后她飞一般向村西口跑去。蝶似乎对红名村地形很熟悉，三转两绕就进了一条胡同，我只得紧紧地跟进去。等我进去后才发现，这是夹在三面坚固的高墙中间的一条死胡同，没有出路。蝶并不慌乱，横刀立马地站在路中间，对我说：“咱们背水一战吧！”

真是个疯狂的女人！我苦笑道：“你想以二敌百吗？”

### 1时31分

小巷十分狭窄，只能容纳一、两人进出。我施放火墙术，在巷口制造了一片熊熊燃烧的火海，蝶则仗着刀厚甲，站在火墙后独自一人堵住路口。她将井中月横于胸前，杏眼圆睁，在火光的映射下英气十足。

强盗无法发挥人多优势，单挑又无人能与蝶争锋，因此谁也不愿冲在最前面。我们只有两人之力与他们僵持不下，直到这一刻，我们才可能好好看看这位女武士。蝶虽有力又乏乏之人的温柔，那件高级武士才能穿的圣战盔甲在她身上别有味道。面对那样如狼似虎的强盗，她一直在微笑，浅浅地笑。或许是因为刚才打得更激烈，她的脸有些泛红，那朝霞般的淡淡红晕更显得妩媚动人。她不妖媚，不做作，一切的一切都让人很舒服。

我对她一拱手，说：“蝶女侠，你救了我，也保住了我的血饮剑，我先谢过了。”

蝶满脸笑着对我说：“谢什么，这些事情都是因我而起。你不在比奇城出事，就不会被四海盟追杀，也就不会到这鬼地方来了。”

“那我们就算扯平了吧。你怎么也到这里

来了？”

“都是那四海盟太小气，只不过夺了他们一把小刀，居然就出动了两个望主、几十个帮众，从沙巴克一直追杀我到比奇城。”她一边说一边对我亮了亮手中的大刀并中月，“我虽然砍伤了几个人，可最后还是架不住他们人多。”

“原来我是帮了一个美女大盗啊。”我愣愣愣，道：“也罢，反正四海盟也不是什么好东西。”

“法玛大陆上难道还有好人吗？”蝶说着，望了望火墙外那群对我们虎视眈眈的强盗。他们的身影在跳动的火焰中扭曲变形，就像一群张牙舞爪的野兽。

我有些黯然，又道：“不过你也真是胆大，四海盟的东西你都敢抢。”

蝶又正言厉色地说：“因为我是四海盟，我才动手抢的。他们仗着人多势众，到处欺人占地，我早就看不下去了。所以故意夺了他们的刀，找找他们的麻烦。”蝶顿了顿，又眯起眼笑着对我说：“而且这把并中月也是我一直想要的。”

就在我跟蝶聊天时，红名村入口处突然一阵骚动。我远远地望去，只见一群水甲整齐的，手持战备，列队而立。他们几乎全是战士，个个身披战甲，手持炼狱巨斧，统一装束，如军队般整齐。

“四海盟的炼狱铁卫团？”我惊道。炼狱铁卫团是四海盟主“纵横”的亲卫队，个个都是精英中的精英。他们装备精良，战斗时进退自如，有着不可思议的战斗力。四海盟就是靠他们夺取沙巴克，横扫天下所向无敌的。

“四海盟想干什么？难道就是为了这把并中月？”蝶的脸色变得很难看。

我忙道：“应该不会，并中月虽是名刀，却也不是什么绝世神兵，四海盟不会为了它如此劳师动众。”

### 3时40分

炼狱铁卫团的人马越来越多，已近百人。忽然间，整齐的队伍从中间分开，让出了一条路。一名法师和一名道士簇拥着一位高大的战士，走到了队伍的最前面。那战士身披一件带有金色翅膀的黑色战甲，甲冑的金色与黑色交相辉映，仿佛午夜时分激荡的电闪雷鸣，透出一股威严之气。

蝶悄悄地说道：“天魔神甲！他就是四海盟的盟主纵横。”

纵横和他所创建的四海盟是一个传奇。数年前，纵横带着一把生锈的短剑来到法玛大陆，短短几年内便击败所有反对他的势力，凭空建起了四海盟这个巨大的王朝。如今他已坐拥沙巴克，令天下英雄臣服，成为法玛大陆上真正权倾天下的霸主。

“纵横近来很少出现，四海盟的政务几乎都是由他的亲信在处理。今天突然来到这小小的红名村，却是为何？”我有些纳闷。

这时所有的打斗都停了下来，红名村一片死寂。大家都在看着纵横，惶恐地揣测着将要发生的事情。

纵横站在队伍的最前端，高举右手，朗声说道：“我手指之物，尽为我四海盟的财产。铁卫团所踏及之处，皆为我四海盟的疆土。”纵横又将手指向发愣的众人：“从现在开始，红名村由四海盟接管，你们向我跪拜吧。”

人群中一阵骚动，有不服者高举武器，愤怒地咒骂，嘲笑纵横的狂妄。

纵横将举起的手重重落下，对身后的铁卫

团冷冷地说道：“杀！一个不留。”

近百名身披重甲的炼狱铁卫摆成一个钢铁般的方阵，一齐举起战斧，沿着狭窄的街道向众人步步逼近。

蝶轻声对我说：“看来故事才刚刚开始。”

### 5时56分

人群中一名愤怒的战士高喊道：“四海盟你们欺人太甚，真就视天下英雄为无物吗？大不了一死，我们今天和你拼了！”在他的带领下，几名不甘受辱的战士手持兵刃迎着军阵冲杀了过去。只见刀光闪，鲜血溅，一瞬间，十几把炼狱战斧已把冲上来的几人斩于身前。那几人的武器、盔甲也随之掉在地上，铁卫们扫视了落下的物品，又继续往前推进。

四海盟的军阵离我和蝶所处的位置还有一段距离，望着他们，我的脑海里忽然闪过一道光。我压低声音对蝶说：“我听过一个传说，在法玛大陆上有一处修罗界，其间流落着一把绝世神兵‘屠龙宝刀’。此刀盖世无双，拥有者可号令天下。但多少年来，无数人四处寻找，却始终没有人能得到它。”

蝶的眼中透出了光彩：“我也听过这个传说，一直以只是传说而已。”

我看看缓缓推进的炼狱铁卫，道：“红名村或许就是传说中的修罗界，屠龙宝刀就在这里，就在我们身边某个人身上。纵横率领四海盟精英大举来袭，也许就是为了那把屠龙刀。”

蝶问：“屠龙刀是整个大陆上绝无仅有的神器，谜一样的兵刃，怎么会在这个强盗聚集的地方？”

“我不清楚。但纵横不会去做对自己没有好处的事情。能让我拥有天下的纵横感兴趣的東西，怕也只有屠龙宝刀了。”我答道。

“屠龙刀只有战士才能用，它是每个战士梦寐以求的终极武器。纵横是战士，我也是战士，我明白他的欲望。”蝶的双眼有些迷离，“晨，再帮我一把！”

### 7时11分

我来到红名村已有近8个小时，再过4个

小时，我就能解除封印，离开这里。但我没有想到，在将来的4个小时里，我竟会见证那场日后被载入法玛大陆史册的“红名村血战”。

炼狱铁卫团不断向前推进，格杀一切阻挡他们的人。他们一面杀载，一面检查死者掉落的装备，这让我更加确信自己的猜想。看来纵横是想肃清红名村，杀死红名村中的每一个人，搜查每一具尸体、每一个行囊。他已确信屠龙刀就在红名村。

红名村的流放者哪里是四海盟的对手，虽然他们人数占优，但毕竟只是一群乌合之众。炼狱铁卫团的可怕之处在于严密的组织、完美的配合和悍不畏死的精神，近百把炼狱战斧齐上齐下，刹那般迅速斩断挡在面前的任何对手。所到之处，抛出的只是残缺的肢体，传出的是濒死者的惨叫。惨叫声回荡在天空下，冲击着每一个敢于反抗者的神经。鲜血和死亡把绝望和恐惧的种子植入每个人心里，渐渐的已经没有人再敢上前搏命，人们握着武器的手开始颤抖。

用雷霆般的杀载打击敢于反抗的敌人，这一直是四海盟引以为豪的作风。对于铁卫团的表现，纵横很满意，他微笑着看着这场刚刚开始的大屠杀。

此时我和蝶已经躲着燃烧的火焰，走出了那条小巷。蝶有些激动，她举起并中月，朝着不断退后的人群高喊：“你们都怕了吗？害怕你们的铁甲军阵？害怕你们的炼狱战斧？那就任人宰割去吧！任人掠夺你们的财产，践踏你们的尸体吧！我可不是任人宰割的可怜虫，就算死，我也要叫四海盟付出代价！”说完，她便走了过去。

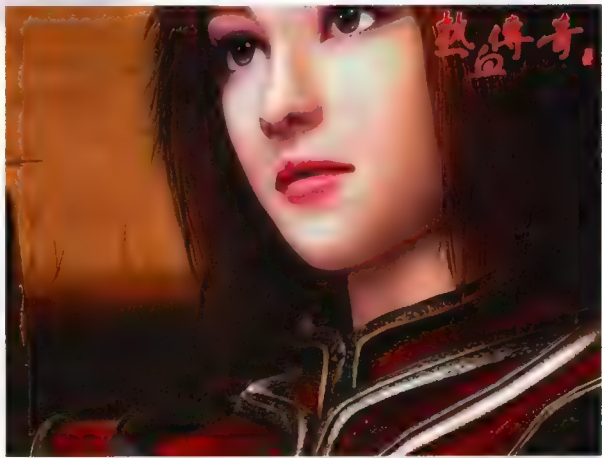
一个瘦弱的女子举刀冲在前面，想要孤身迎战整个炼狱铁卫团！

蝶的出现仿佛一颗火花，点燃了每一个人。人群中有人应声喊道：“伸头是一刀，缩头也是一刀，老子今天拼了！”

“砍死一个保本，打翻两个就赚！死也要多拉几个四海盟的人当垫背！”……

吼声此起彼伏，在红名村上空雷鸣般响起。被激起斗志的人们红着眼，潮水般地冲向了四海盟的铁甲军阵。

(未完待续)■







## MTV女主角诞生 《完美世界》携奖公测

对“中国最佳3D游戏”、“中国最佳原创游戏”三项大奖。在其他方面也是厚有斩获，赢得了众多专业媒体的一致推荐。被列2005年度中国网游的大作之一。池宇峰先生表示：“完美世界”具有在众多的多项革命性创新系统，从游戏品质到内涵等方方面面都深受广大玩家的喜爱，能够毫无争议一举摘得三项桂冠，是广大玩家热情支持和积极参与的结果。作为由国人自主研发和代理的网游，完美世界将不断的为玩家提供更多精彩之作。

竺琦《家用电脑与游戏》的广大读者朋友们,大家好!《完美世界》即将和大家正式见面了,在《完美世界》里,大家可以感受到以往在其他游戏中从未有过的娱乐体验,自由化、个性化是我们期望通过这款游戏表达的内容,在《完美世界》里,每一个玩家都能寻找到属于自己的乐趣,这是一款绝对不会让你失望的精彩游戏,请大家记住 11 月 25 日,届时,你将会领略到一个充满乐趣的“完美世界”,谢谢大家! ■





**完**美世界》已经开测有一段时间了，你是否已经成为一个人人羡慕的大富翁了呢？还是仍旧青黄不接，过着买完药丸就两袖清风的日子？现在笔者就给大家透露几招发财秘诀，相信不久后你一定能成为一个腰缠万贯的有钱人

### 完美赚钱第一招 花招材料生意早

刚刚来到《完美世界》的盟友，肯定是身无分文的，那么在最开始的创业阶段怎么样才能迅速累积起自己的一些基本资金呢？没办法，大家就先去打打怪吧。当基金累积到2100金市时，大家就跑去货郎那里买上一把矿铲，这样就走出了致富的第一步！因为有了矿铲后，就可以去采集各种各样的材料，如草药、木材和矿石等等。一些没有收集材料的朋友缺乏这种随处收集材料的意识是很严重的，虽然说路边的花花草草很零散，收集起来不太容易，但是如果有意识的一路收集下来，数目是很可观的。刨来材料后，可以找城中摆摊收集材料的玩家处清货。

种类	物品名称	市场收购参考价
木材	原木	500—800
木材	粗木料	3000—5000
草药	千金子	1000—1500
草药	天仙子	500—1500
草药	婆罗子	500—1500
草药	蜂蜜	500—1500
草药	雄黄	1000—2000
草药	木蝴蝶	250—500
草药	首乌	500—1500
草药	接骨木	250—500
草药	九香虫	500—1500
石材	碎石	100—500
石材	生铁	500—1000
石材	高碳钢	2000—3000
石材	煤粉	500—1000
石材	烟煤	1000—5000

注：各服务器行情不同将酌情改，以上仅供参考。

建议货比三家再决定卖谁。了解材料的大致价格就可以找收购价最高的人贩卖，如此一来大可狠狠赚上一笔

### 完美赚钱第二招 生产技能不能少

当玩家基本等级升到5级后，就可以开始学习生产技能了。这不仅可以使你自给自足，而且还能和其他玩家以物易物。相对应的学习技能NPC有：铁匠→武器制造，服装店→护具制造，饰品店→饰品制造，药店→药品、灵药制造。

学习完后，便可进行材料的合成。这里需要说明一点：无论学习何种生产技能，在合成材料方面都没有限制，比如学的是武器制造，合成材料既可以合石材，又能合草药。一些进阶的材料是很吃香的，大部分的玩家都会开店以高价收购高级材料。

部分合成的基本资料

生铁9个→高碳钢1个  
高碳钢9个→白炼钢1个  
原木9个→粗木料1个  
粗木料9个→精木料1个  
动物皮毛9个→粗制皮1个  
粗制皮9个→皮革1个  
棉线9个→丝线1个  
丝线9个→合成丝1个  
动物胶9个→浓缩胶1个  
浓缩胶9个→强力胶1个  
煤粉9个→烟煤1个  
烟煤9个→无烟煤1个  
脂肪9个→提炼油1个  
提炼油9个→合成油1个  
砂石9个→碎石1个  
碎石9个→磨石料1个

最后合成的高级材料每个起码5000到1万左右。在材料方面有很大的市场潜力，只要做好货源和价格控制，完全能赚得暴利。

另外，学习了生产技能后还能在武器和防具上进行镶嵌。镶嵌的前提是必须要有带洞的

武器、防具（目前只有这两种物品可以镶嵌）和属性宝石，这些道具的获得途径为打怪或者生产获得，需要镶嵌物品可以到城市内的铁匠、裁缝处进行镶嵌。镶嵌是需要花费一定费用的，使用不同等级的物品和不同等级的宝石消耗的金钱也不同。属性宝石分为五种，不同种类的宝石附加的属性不同，同样的宝石也有等级差异，等级越高附加的属性值越高。所以，当使用高等级的宝石镶嵌在装备上后，可以使武器发挥出超常的威力，也可以卖一个好价钱。而当你打到垃圾防具时，可以分解成元石卖，是直接卖商店价格的4—5倍。

也许有人问我到底学哪个生产技能比较赚钱？我只能说都赚钱，学任何一种技能都有其优势和劣势，关键看玩家们如何去研究然后做出最后的决定了。虽然说武器制造技能比较不错，做出的武器可以自己用，不用再花钱去买，但是想到出去打怪所用的消耗品可是自己掏腰包出钱买的啊！这个时候是不是觉得学药品制作的又不不错呢？所以说学任何一种技能都是一种特色。

### 完美赚钱第三招 任务仍是必做类

在《完美世界》中，有一种NPC商人是专门收集宝石的，各种各样的宝石收集到一定的数目之后可以从他们那里换取药丸或者高级装备等等。那么怎么才能获得那些东西呢？那就需要和各位NPC说说，帮忙他们做任务了。《完美世界》的任务形式多样，总路分支的任务数不胜数，使玩家在杀怪的同时还能完成任务，真是一举多得。

在一些任务中，可以随机得到各种不同类型的仙石，还能获得荣誉点数，何乐而不为呢？如果运气差点能得到到仙石碎片，如果人品不错那就可能得到仙石了。这些仙石可以拿去换自己生活的所需品，也可以拿去和玩家交换得到金钱。或者收集到一定数目一定类型的仙石后可以换更高级的宝石。

下面为目前市场收购仙石的参考价格

仙石碎片 3000—7000  
天仙石 6W—8W  
地仙石 3W—5W  
人仙石 3W—5W  
一元石 200—500  
两仪石 500—800  
三才石 1000—1500  
四象石 1500—2000  
五行石 2500—3000

如果拿仙石去换药丸和武器

的话，个人建议还是等级高了再去换也不迟，因为NPC是根据人物的基本等级来确定给予物品的等级多少。给大家算笔帐：三个仙石碎片能换武器一把，如果等级在10级以内，换到的武器只能卖到2000左右，虽然说还能勉强用，但是三个







仙石卖给别人的钱都可以买上相同的武器好几把了是不是? 这样同理可证, 当等级到了 60 级后, 相应等级的武器一把都要好几万, 如果拿收购来的仙石去换, 仙石收来价格只有不过 2W, 却可以换到高价格的武器, 相信这其中的权宜之计大家都能明白。在最初的时候能卖就卖, 到后来有钱了再收购。

除了一般的仙石可以再换宝石, 还有一种可以得到宝石的方法, 那就是杀怪。杀怪后会随机推出不同种类的宝箱, 利用从怪身上获得的钥匙可以打开宝箱得到宝石。

### 完美赚钱第四招 无奸不商之卖货招

真正的商人是在买家需要解决燃眉之急的时候恰到好处地帮了他们一把, 也顺便把所有的利益都装进了自己的钱包。自古以来做买卖是一个愿买一个愿卖, 南货北倒是有常的事, 游戏中的你也可以来尝试一下。一般玩家在练级的时候会组队一起练, 或者单独练, 但是都会不同程度的带一些消耗品以防不时之需。这个就是商家赚钱的契机之一。从 NPC 处购得大量的消耗品或者自产自销一些产品也行, 然后跑到练级玩家密集的地点开上一个店, 专门卖消耗品, 当玩家自带的消耗品用完, 自然会来购买。唯一要注意的是, 不可借机大幅度抬高物品的价格, 不然的话玩家可以不上你的当。(小心名誉受损……万一玩家不爽在外面大肆宣传你如何如何不好就完蛋了) 笔者建议在原有价格上提高 100—500 金币左右的价格是最合适的。一天能卖上 1000 瓶消耗品就能赚到 10W—50W 了。

另外, 建议朋友们还要多转转市场。常常有玩家一个在卖材料一个在收购材料, 看到有差价可以倒卖那就赶紧下手吧! 笔者曾经碰到很好玩的一件事情: 一个玩家卖千金子药材是 1000 个, 而另外一边的玩家收购的千金子却是 1500 个, 先从别人那里买来后再倒转给那个收购的玩家, 两个人的差价就可以让我赚到高达 50% 的利润!

### 完美赚钱第五招 无奸不商之招揽招

此招是利用玩家的一个懒惰心理来赚钱的。秘诀就在于收东西的时候浑水摸鱼。

笔者曾经遇到过一个奸商: 在收购药材的时候曾在公共频道上做过广告, 说所有的药材一律以 1500 个收购, 心想有此等好事? 不过还真算是划算! 于是来到该店看了一番, 觉得确实如此, 于是将手头的药材全部卖出。等卖完了又想想不对, 总共能卖 10W 的药材怎么就卖了 5W 左右呢? 在心生好奇后, 笔者便前去将所有的收购价格都看了一遍, 这才感悟自己上当受骗。原来这位奸商正是利用了玩家的懒惰和信任心理, 前几个药材价格是 1500 个收购, 但是在后来的药材价格中做了改动, 都分别只用 500 个收购药材。无奸自然不成商, 省钱就是替自己赚钱, 在收购物品的时候利用买家的太大意和心理来可以赚到很高的利润。

### 完美赚钱第六招 极品装备高价招

真正会赚钱的商人不是一点一点赚起来的, 是直接拿上珍贵的宝贝炒价炒起来的! 现在



(完美世界)的内测版本开出了七个副本和十大 BOSS, 只要能征服那些 BOSS 就能得到宝贵稀有的绝世装备。极品装备一是靠运气, 二是靠实力 (试想一名 10 级的人物跑去找 60 级的 BOSS 打……估计还没碰到 BOSS 就挂了! 实力很重要啊!) 三是靠装备本身在市场上的稀有度了。当稀有度为 100% 时, 几乎可以说是个商人独裁的天下, 价钱多少还是个未知数, 这个时候就是商人赚钱的时候了!

利用“物以稀为贵”这个原理, 当级品装备开店卖出后, 自有玩家会光顾。

需要注意的一点是, 当物品的稀有度下降后, 所开出的价格就要考虑到竞争对手的情况, 开出的价格不能是天价, 不然一般的玩家可没那么笨, 他们都会拿商人给出的价格比一比再做决定。建议比一般武器价格高出 2 倍到 3 倍即可。

### 一些想对玩家朋友说的话

在(完美世界)里, 赚钱可以说是一件很容易的事情, 也可能是一件很痛苦的事情, 关键就看你如何去赚钱了。在游戏里没有金钱是万万不能的, 想玩什么都要凑不起来, 连想帮自己换套装备都只能看着 NPC 在叫卖而自己的囊袋仍旧空空。赚钱的方法有很多种, 不仅仅只是我说的这些, 更多的还等大家去挖掘。

需要说的是, (完美)的经济系统笔者还是认为不太平衡, 但是生产系统却非常有特色。学了生产技能无论从哪方面来说, 都会对自身有帮助, 这个帮助不仅体现在自给自足上, 更多的是可以利用这种技能的附加系统自产自销。当装备镶嵌上宝石后, 原有的威力会大大增加, 这种武器在市场上是相当吃香的, 很热门。也只有学过生产技能的人才能体会到。

另外, 说到“无奸不成商”, 这句话是没错的, 也是说经商需要有一个聪明的头脑, 但是如果这种动物脑筋用错地方, 比如说过于欺骗他人获得的装备这损人利己的方法来赚钱的话……小心会在服务器里臭名远扬, 一个商人的诚信是远比金钱来的重要的, 最后祝各位开开心心游戏, 快快乐乐赚钱。

我在《完美世界》内测时候练了个满级武侠，对于这个职业我自己也有一些看法，武侠的职业特点本身应该是体现在其均衡上，根据下面的分歧不同，又分了力战、敏战、体战，还有就是除灵力外，其他都加一些的平战，针对这几种战士我说下自己的看法。

职业名称：武侠

职业等级：满级

职业特点：均衡

职业定位：战士

职业背景：无

职业技能：无

职业装备：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

属性点全部加力，然后武器首选斧头，高加上斧头攻击力又是所有战技里面最强的，斧头有1300+，是抱系羽毛和法师的克星（疾风步+狮子吼+技能+符）。但同样他的弱点也是最多的，血越少，抛开装备加血，满级只有1400+，加上全身的装备硬黄沉也就1900+，勉强能保证不被法师暴击秒杀。装备推荐全身轻甲硬黄沉，项链和腰饰练级选防，跟战PK选避，法PK选法防，能有加HP%或者准确%更好，武器要求2洞斧头或者锤子，2洞全部砸锐利石头加命中，因为敏加得不高，所以命中就很重要。在20点攻击和400点命中之间选择，结果肯定是后者更见的。

力战练级要格外小心，闪低、血少特别容易挂，由于武器攻速过低所以用符配合技能这才是力战快速练级的唯一途径。药和符在前期都会花费掉你几乎所有的钱，所以钱将会是困扰你练级的唯一障碍。

职业名称：武侠

职业等级：满级

职业特点：均衡

职业定位：战士

职业背景：无

职业技能：无

职业装备：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

升级的属性点除装备加扣以外，其余全加敏。装备武器首选拳套，全身轻甲，硬黄沉石头，敏直接影响的闪避和命中已经致命一击的概率，他的优势同样就反映这几点，60级敏战内能上3000+（全身硬的是黄沉石头，不然更高），个人认为闪有3000+对近战武侠和妖兽的优势已经很明显了，还有一点就是他的高爆率，致命一击是20点敏加一点，60武侠致命一击的概率将有10点，加2个好的致命戒指，爆击的概率那是相当可观的。敏战的缺点在于他血少、防低，攻击在所有职业里面排最低，对上武法和兽还可以用高敏与高致命和其周旋，但对战和羽毛，受到的打击将是致命的。练级相对其他职业敏战应该是相当轻松的，拿个1.67的刃前期力量加高点，但不要超过你装备的限制就行，辅助上金刚经，练到后面将省下大笔药钱。

职业名称：武侠

职业等级：满级

职业特点：均衡

职业定位：战士

职业背景：无

职业技能：无

职业装备：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

体战我没有练过，所以在这也是凭经验和一些必要的数据说下自己的想法。为了能让更多的属性点加到体质上去，所以装备的选择一定要慎重，力量同样加到能穿60轻装一套就行，武器选刃，体质影响防、血上限（1点体力10点血）以及回血速度，所以我们的目标就是让战更象个血牛，这应该是体战的特点所在。由于本身攻击低还选刃，满级攻才500左右，所以练级是非常痛苦的，前期还好点，后期基本上要人带。技能也是配合血牛这个特定的职业所以元神加技能主要是金钟、疾风步、易腿经、易筋经、金刚经、狮子吼、凌风、无影脚，拳精通主要把这些技能学满，其他攻击技能就看自己喜好，比如龙阳、流水等，有元神多就学。然后我说一下为什么学这些技能，这首先要从你对武侠这个职业的定位来看，在内测我对武侠的定位就是辅助攻击加骚扰，现在的羽和法基本都是在1900+，穿轻甲，在6V6中武侠基本做不到在一个狮子吼周期内杀死一个法师，而且还要考虑有没有罚给他加血，所以他的作用一个是用狮子吼定住对方的战斗单位，然后绕道后面骚扰对方的成员或者是羽，让他不能够顺利的打击我方其他队员。其次也是吸引火力点，如果你能吸引到2个以上的火力点，然后自己也没有挂，那你这个体战就是成功的。当然对于其他战士要做到这一点或许比较难，但体战要做到这一点就容易多了。下面列举一个60体战的数据：体质(194)灵力(5)力量(67)敏捷(62)，血量将到3500+，防即使穿轻装也能上3200+，辅助上金刚经和药水，在被人围攻下也可以全身而退（顶住一下，然后一个狮吼，疾风步闪出）。再介绍两个或许会被一般武侠忽视的技能——易筋经和易腿经，一个是加CF%-MF%另一个刚好相反。刚开始只加10秒基本上没什么用，现在调整为30秒，所以学满以后辅助增加近150%，而且可以跟金钟、羽毛的物防法防一起叠加，这会出现两种情况，物防高6000+ 魔防500+，或者物防2000+魔防3000+，这就看你自己选择了。如果全身轻甲硬黄沉血近4000，足够成为一个全能的血牛。

职业名称：武侠

职业等级：满级

职业特点：均衡

职业定位：战士

职业背景：无

职业技能：无

职业装备：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

职业道具：无

职业宠物：无

职业坐骑：无

职业建筑：无

职业NPC：无

职业任务：无

职业成就：无

职业称号：无

职业声望：无

职业经验：无

职业金币：无

职业宝石：无

职业材料：无

平战可以说是现在战士的主流，基本上10个战里面有9个是平战，主要的加点放在力量敏

## 完美世界 武侠总分析



文/影影流流

捷体质上，当然不可能每个人都一样这里的平战只是加点接近的意思。平战的里面有使用各个兵器的，所以加点也有些许不同，我就这说下我对平战加点的一点浅见，力量就看你的装备加到需要的力量就行了，不要多加，敏捷建议加到120这样刚好就有8%暴击，其他都加到体质差不多有90来点的样子。装备我还是建议用轻甲，硬石头锐利和黄沉，最后属性防3000+（用了金钟），魔防700+，闪2500+，血2200+，爆12%（2个爆2的戒指很好弄），命中1400+（武器2洞砸锐利加400命中）攻击力随武器而定。个人认为PK战士选用武器最好是斧头和锤子，因为其他攻击太低，对对方的打击不是致命的，还有就是PK一般需要吃符用技能打，如果用刃攻低，吃符起不到很好效果。练级对于平战来说也是很容易，前期用拳刃练级，后期用斧锤PK。

### 武侠总结

有好多人都说武侠差，我想说的是在没玩懂一个职业之前，不要轻易下定论，武侠这个职业本身就已经决定了不可能想法师和羽毛一样远程攻击（虽然可以用号但没技能配合也是白搭），而近战也无法死抗妖兽，武侠其实就象古代社会里面的骑兵，一个骑兵或许敌不过一个枪兵，但如果融入了一个团体，那起的作用就是相当巨大的，希望大家用心去体会武侠这个职业，这《完美世界》里面最帅气可爱的人吧！■



新大陆的布莱克家族史

# 帝国时代III

完整剧情/战役/地图攻略

文/风梦秋

## 鲜血之卷

“要知道，布莱克——我的家族是最先到达新大陆的。这个故事要从我的先辈摩根·布莱克(Morgan Black)说起。当奥斯曼土耳其帝国进攻位于地中海的乌耳他岛——圣约翰骑士团的最后堡垒的时候，是他领导那些骑士们抵抗入侵者，这是毋庸置疑的事实。至于其他部分，你知道，家族历史总是带点传奇色彩。”

### 故事1: 猎鹰登陆乌耳他

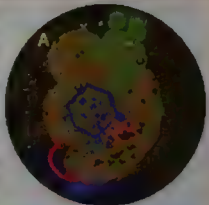
The Falcon Lands On Malta

为了夺取圣约翰骑士团控制的乌耳他岛，奥斯曼土耳其帝国的大将“猎鹰”夏伊甫率领他的埃米尔的苏丹的卫军在沿海登陆。他们装备着威力巨大的火炮。而摩根·布莱克决不愿意眼看骑士团就此成为历史。他要带领大家作最后的斗争。

### 第一关: 突围 Breakout

一开始，你的部队被关在一个狭小的海湾里，不能以兵临城下。你需要招募一个村民收集周围的烈风宝藏(地图上标有)，而你这个宝藏在存库时得到300经验值。不久敌人的火炮会向你的部队开火，你必须聚集在城内，小心这些炮击。可以延长其

中，前期消灭火炮。这时摩根会下令点燃烽火，烽火台在北面的山坡上(A处)。派两个村民去采集旁边的四个木桶，而成功烽火就会点燃。在此期间，敌人一个中队会在岸上偷渡，去袭击右岸的村民。注意要派兵阻挡。之后，敌人会派来更多的火炮将军，但我们的东面艾伯(Alan)会带着对岸的部队赶来增援。将火炮全部摧毁即可过关。过关后，转战乌耳他城内的前哨，将城升级后，发展。

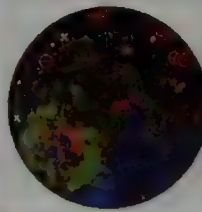


### 故事2: 答案

Answers

在被击溃之前，夏伊甫试图说服摩根，向他方何要方愚蠢的旧制度而战，因为中世纪的骑士团体制早晚会随现代化的世界淘汰。但是，摩根没有理会他。之后，文化战争多如摩根，战争的敌人来到了东边的山脚。他们要趁热打铁，把所有奥斯曼土耳其人赶出乌耳他。于是，摩根立刻带着最强大的火炮赶往山脚。

### 第二关: 进入洞穴 Into the Caves



消灭攻击营地的敌人，然后训练更多的部队，包括建造枪炮铸造厂(Artillery Foundry)，训练10个火环投(Howitzer)，完成这个目标任务可得到500经验值。同时，北部的军火总库，还有利都在东部的。那里，利用防守性训练，一炮毁掉他的也此时，爆炸使一条秘密地道露了出来。

### 故事3:岩壁上的图书馆

Library of Stone

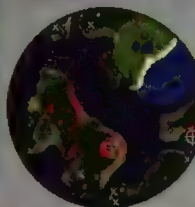
地通里的岩壁上雕刻着许多文字和图画。看来,这些东西才是奥斯曼土耳其人的真正目的。艾伦告诉摩根,这些神秘的记载是由一个秘密团体——戴骨集团(Circle of Ossus)留下的。有人说他们是以宙斯强大的人,也有人认为他们不过是在寻求永恒生命的科学家和炼金士。在岩壁的记载中,提到只有新大陆的阿芝台克人才知道的月之湖(Lake of the Moon)。所以,艾伦威廉斯前往新大陆,务必要抢在奥斯曼土耳其人之前找到月之湖,他的成败事关奥斯曼帝国的存亡。

### 故事4:海盗蕾丝

Lizzie the Pirate

摩根前往新大陆的航行并不顺利。在加勒比地区,遭遇横行于此的海盗船。女海盗伊丽莎白·拉姆齐(Elizabeth Ramsey)让他们交出船只。摩根当然不会屈服。在判断形势后,他下令在附近小岛登陆,等待后续船队的到来,然后再突破海盗的封锁。

### 第三关:海盗! PIRATES!



把岛开发后,建立城镇,发展经济,建造码头和桥梁。主要是发展商业,因为这里不时会有船只来探访。由于道路有限,在取海上控制权后,可以扩展到其它岛。在新岛上再找到一辆“战车”,建造第一个城镇中心,完成支线任务,获得200点奖励金。本关的目标是从海盗手中夺回“宝岛”,第三关在A处,11月前往新大陆。敌人的地面部队很多,但弓箭和标枪是主要的威胁。如果以你为依归,就可以轻松击败他们。

### 故事5:新大陆

The New World

摩根的船队终于到达中美洲,神秘的原始丛林中,又有什么在等待着他们呢?

### 第四关:奥斯曼堡垒 The Ottoman Fort

没想到,夏伊已经无利可图。他对阿芝台克人感到警惕。其实,他的目的并不只是“控制月之湖”,而是要让“戴骨集团”接近它。

建造城镇中心后,就可以切换到主城模式。选择卡片送来,在时代13前只能选择24张卡片或者300食物卡。随着资源足够经济就可获得。运输点数,每回合选择一张卡片。搜卡需要两个卡。若卡片有蓝点,11月可在利马建造贸易站。一个村子就在西边,另一个在右边。接着可向南,发现并

城周围设防;且其人的行动。(A处),得到500经验值。可以试试攻击北边的第一个村子,那里有敌人的贸易点和防御塔。主要采集食物和木头,尽快有钱的时候,就可以在那些贸易点处打劫。只要食物和木头,而不管人口限制的。若攻击一般人的营地,在西北角,部队不多,防守很弱。

过关后可在主城选择购买5张新的卡片,也可以这样改变主城的外观。这一回合就是观察作用。

### 故事6:戴骨集团

The Circle of Ossus

奥斯曼土耳其人被打垮了,他们大部被消灭,而剩下的残兵败将成了西班牙人的俘虏。这时西班牙军队正在攻打阿芝台克人的城市,而摩根正想找阿芝台克人打听月之湖的所在,也许这正是与他们交好的机会。

令人惊讶的是,丛林中出现了罕见的白色动物,摩根想起在马耳他的那个洞窟上绘有这种生物,难道戴骨集团在这里?

**intel**

**你的决战**

**手足兄弟连**

**你的制胜武器**

英特尔® 奔腾® D 处理器, 双内核技术, 给你更强大的游戏体验, 命令任务处理更流畅, 带来逼真的视听震撼, 战术迂回, 实施偷袭, 与连队随时保持通信联系, 每一个细节都让你体验到十足的火药味, 带上你的制胜武器, 和兄弟们好好干一场! 想获得胜利的诀窍? 答案就在 [www.intel.com/cn/gaming](http://www.intel.com/cn/gaming)

英特尔® 奔腾® D 处理器, 双内核技术, 给你更强大的游戏体验, 命令任务处理更流畅, 带来逼真的视听震撼, 战术迂回, 实施偷袭, 与连队随时保持通信联系, 每一个细节都让你体验到十足的火药味, 带上你的制胜武器, 和兄弟们好好干一场! 想获得胜利的诀窍? 答案就在 [www.intel.com/cn/gaming](http://www.intel.com/cn/gaming)

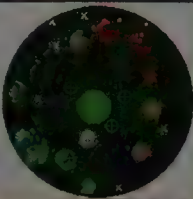
英特尔® 奔腾® D 处理器, 双内核技术, 给你更强大的游戏体验, 命令任务处理更流畅, 带来逼真的视听震撼, 战术迂回, 实施偷袭, 与连队随时保持通信联系, 每一个细节都让你体验到十足的火药味, 带上你的制胜武器, 和兄弟们好好干一场! 想获得胜利的诀窍? 答案就在 [www.intel.com/cn/gaming](http://www.intel.com/cn/gaming)

© 2005 Intel Corporation. Intel, the Intel logo, Pentium and the Pentium logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Pentium and the Pentium logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Pentium and the Pentium logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



## 第五关:阿兹台克神殿 Temples of the Aztec

前进,救出一些被白为西班牙人采矿的阿兹台克战士。得知他们的村庄所在,在那里建立贸易点后,船已驶来了马车。建立基地后,要在15分钟内将西班牙人进攻,至少保住一座神庙(支线任务是保住一座以上)。另一个支线任务是在各金矿处救出更多被奴役的阿兹台克战士。15分钟后,阿兹台克人的增援部队会赶到,摧毁西班牙人的营地。



## 故事 7:就在我们脚下

Right Where We Stand

大家站在村庄中央的广场上,士兵们好奇为什么只对财富感兴趣的西班牙人会对于无财富的阿兹台克村庄发动攻击?摩根淡淡的回答:“地图。”原来,他们所占的广场,竟然就是指示月之湖所在地的地图!

这时,潜入村庄观看地图的夏伊成了西班牙将领阿尔卡多(Deigado)的阶下囚。这个贪婪的将军也在打月之湖的主意,他要靠那湖水发一笔横财。

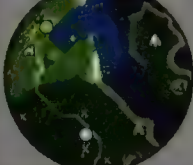
## 故事 8:飓风

The Hurricane

摩根抢在西班牙人之前到达月之湖所在地佛罗里达(Florida),但突如其来的飓风迫使他在古巴登陆。更糟糕的是,他还被告知,以目前损失的状况根本就无法出航。正在为难之际,一对父女海盜莉丝出现了,她正打西班牙军队在各处掠夺黄金的主意,因此同意带上摩根等人,但她要求摩根先证明自己的能力。

## 第六关:海盜的帮助 A Pirate's Help

莉丝和父亲在古巴有一个任务,环游看到一着禁止的死亡岛村民,350经验值。之后得到一些建筑村民,迅速发展,食物可通过杀羊取得,比较快,杀光之后还可以再养,在等它们长肥的期间再去种肉。建造与赢得500经验值,训练大量骑兵往南消灭。之后莉丝希望摩根帮忙,把她的一个土著小朋友送到附近岛上他们村里。这个任务将先消灭海边的敌人,夺得小船,把孩子送到岛上后得到1000经验值。之后再次上岸消灭村子南面夺取一个圣器,共得1500经验值。高潮第8000后,在启航时摩根到达莉丝身边。



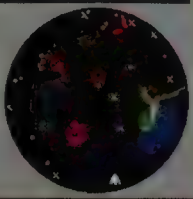
## 故事 9:佛罗里达海岸

The Florida Coast

他们追上了西班牙人,也碰到了赶来支援的艾伦。艾伦说会亲自率军攻击西班牙人,阻止他们靠近月之湖。他命令摩根去夺取西班牙舰队的财宝,用以重新壮大骑士团。

## 第七关:西班牙寻宝舰队 Spanish Treasure Fleet

由荷兰裔的西班牙军舰,上岸建立营地。这里没有金矿,必须夺取附近的财宝船。控制这些船只就可以获得金子收入。尽快把北面的一艘也夺下来,发展海军和陆军,舰队从水路迂回,围攻敌人营地。高潮第8000后,在启航时摩根到达莉丝身边,每个值300经验值。杀死阿尔卡多,可得到1000经验值。



## 故事 10:真正的敌人

The True Enemy

消灭西班牙人后,他们的俘虏夏伊这回到了摩根手里。但夏伊说,如果杀了他就没有人能阻止戴肯集团了。这时艾伦赶来,说他已经控制了月之湖。从西班牙人手中救出的印加土著警告艾伦,不要企图控制月之湖的古老能量。可艾伦却以王族的身份下令摩根将印加土著和夏伊一并处决,说完便匆匆离去。夏伊申辩说,他所作的一切是为了阻止戴肯集团和艾伦控制月之湖。而海盜莉丝也指出,实际上被杀的艾伦是在利用摩根对付西班牙人,以便能抢在前面夺取青春之泉。摩根无论如何也不能相信,那位将一生献给骑士团事业的艾伦会是戴肯集团成员!但艾伦的所作所为又确实难以解释。于是他决定带着大家到月之湖去亲眼看看个究竟。



## 故事 11:月之湖

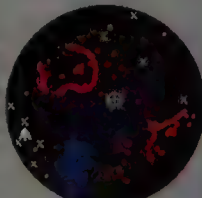
Lake of the Moon

艾伦的手下守卫着月之湖,在他的身边还有戴肯集团的精锐武士骨头军团(Boneguard),一切都真相大白。眼下只有一个选择:摧毁湖中的青春之泉。

## 第八关:青春之泉? The Fountain of Youth?

夺取山上的巨炮,摧毁东边道路的防卫,尽快消灭那些村民,不让他们采走我们的金子。需要发展地面部队在这里防守,敌人会不断派兵从北面进攻。同时发展海军,在威力巨大的巨炮配合下控制海面。不过,要完全摧毁敌人的海军很困难,敌人码头多,防卫设备齐全。

部队在那防守即可,敌人会不时派船来攻击。高潮第8000后,在启航时摩根到达莉丝身边。天放炮,闪击的时候就夺取青春之泉,青春之泉有60000生命值,花费6小时。如果有多余的资源,可以再造点火焰去撞,加速它的灭亡。



## 故事 12:可能的未来

A Possible Future

青春之泉被摧毁了,一切都结束了。“夏伊启程回奥斯曼土耳其去,而女海盜莉丝也依依不舍的走了,谁知道她是不是我的曾曾曾曾……祖母呢?”摩根的水瓶里没有水了,他一边从湖里打了点水,一边思索着:“青春之泉水的传说到底是不是真的呢?也许总有一天,戴肯集团会为此而回来的……”

## 寒冰之卷



时间如箭一般的飞逝,如今已是十八世纪中叶,布莱克家族的历史也在新大陆上延续。

在曾经蛮荒的新大陆上,欧洲的移民们已建立起许多繁华的殖民地。但是,大洋彼岸的欧洲冲突不断,战火纷飞。欧洲诸国之间的战争,很快要在美洲爆发蔓延。

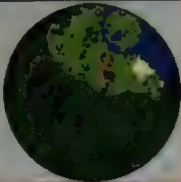
### 故事 1：应召而至

## Symptoms

“人们总是说，摩根·布莱克的孙子约翰·布莱克(John Black)的敌人远多于朋友。但至少莫塞克人坎勇凯(Kanyenke)总是站在他的边。”这天，约翰和好友坎勇凯同时接到叔叔斯图尔特(Stuart)的求救，两人各带着一支雇佣军，肝胆相照地出击。正巧，切罗基人发动了又一波的袭击。

## 第一关:保卫殖民地 Defend the Colony

开始就有个支援任务,要援救西南边的村子,完成后他们会加入我方阵营,升级和训练一些部队。不时会有一些难民进来,要掩护他们,击退他们的敌人是突然出现的。他们到达城镇中心后,就会拿起武器变成枪手。15分钟后,援军登陆,切罗基人便撤退了。

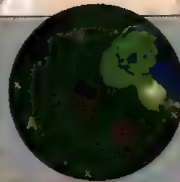


### 故事2: 追赶

## The Chase

约翰决定要娶一位切罗基人，卜让他的有机体会重新繁荣，以及发动新的战争。

## 第二关:奇怪的同盟关系 Strange Alliances



约翰把斯图尔特留在一片狼藉的镇口，带人前去追击逃走的贝罗基人。在跟他们的两个作战以后，约翰深入他们与庄一探究竟。结果却中了埋伏，出现的人竟是英国士兵！队伍中还有人下令“死布萊克家族的人！”英军乘胜还袭，约翰，好在有辆马车逃了出来，可以在西岸建立新的营地，发展军队反击。

### 故事3:化为废墟的殖民地

### Colony in Ruins

看来,这是英国佬在背后捣鬼,难怪一向友好的切罗基人会袭击镇子,而且这些土著军还有大炮。可是,为什么英国军队要这样对付自己的殖民地呢?当得知英国军队抓住斯图尔特往北去了之后,约翰马上就明白,这肯定是他们家藏的老对头藏背集团的两派。之后更确切觉得他的部落和妹妹诺娜(Nanahkee)可能也有别的阴谋,两人立刻好计新整修。”

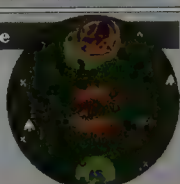
### 故事 4: 部落遭受攻击

### Iroquois Under Attack

两人赶到时，果然，有 支美国军队正在攻击部落的村庄，禾人危在旦夕！

### 第三关:营救 The Rescue

要到达部落,必须先突破英军阵地。一开始就攻击英军阵地,这样就会被吸引而不去进攻部落。敌人不多,补充一些部队即可摧毁其他。任务是与东西两边的部落结盟。



英特尔® 奔腾® D 处理器携手《极品飞车》  
给你更震撼的游戏体验

## 你的制胜引擎

英特尔® 奔腾® D 处理器, 双内核技术, 给处理器更多资源, 令多任务处理更流畅, 带来逼真的视听震撼。引擎咆哮, 城市碰撞, 为弯道发狂, 被速度窒息, 发动你的制胜引擎, 把所有失败者都甩在身后。想获得胜利的诀窍? 答案就在 [www.intel.com/cn/gaming](http://www.intel.com/cn/gaming)



### 故事5:重逢

## Reunion

坎勇凯的妹妹诺娜凯说,新任的美国总督沃里克(Warwick)之前曾经派人来过,试图收买他们,让他们把约翰交出来。但他们把来人赶走了,后来,恼羞成怒的英军发动了进攻。

在此同时，沃里克总督正在吩咐手下把斯图尔特带往西面的堡垒，准备逼他说出青春之泉的所在。

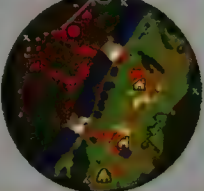
### 故事 6：第二天

### The Next Day

黎明,约翰和诺娜终于找到机会单独聊天。诺娜凯说,准备等平静的时候再把他们俩相爱的事情告诉哥哥。眼下情况很糟,法国和英国开始了七年战争,他们夹在当中,在英国人咄咄逼人的进攻下,只能选择跟法国人联盟,尽管法国人也并不可靠。

#### 第四关：七年战争 The Seven Year's War

约翰的部队到达时,法军正处于危急之中。肖太夫人向对边的英军,即与法军结盟,得到一些建筑和村民。目标是攻入时对面的英军堡垒,能控制海岸。支线任务是找到并建立新的贸易路线——从北到南,海岸线就会看到,就在堡垒旁。建立贸易站后,可以一直升级到铁路,永不停地开来,每次产生27点经验值。



### 故事 7: 华盛顿上柱

Colonel Washington

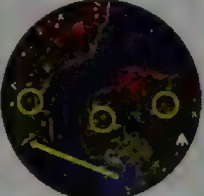
攻进美军指挥部后,约翰什么也没找到。这时,一支美军打着停战旗号前来,为首的是华盛顿上校,他原籍准佣兵为何为法国人而战。当得知约翰的目标是沃里克时,他告诉约翰,事实上沃里克是叛国贼,在没有得到英国王室的允许下,就自行攻击土著,目的不明。现在,这个叛徒正带着一伙叛军往休伦湖去了,如果约翰追击,将会得到美国政府的支持。

### 故事 8: 家族的敌人

## Enemy of the Family

众人赶到休伦湖，在湖边见到了布莱克家族的宿敌——骨头军团。这一切阴谋果然都与该死的藏骨集团有关！

## 第五关:大湖区 The Great Lakes

[illegible]

### 故事 9：斯科尔奈特

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

约翰全歼了沃里克的叛军,但这个罪魁祸首溜掉了。约翰在营地找到了斯图尔特被折磨得惨不忍睹的尸体……怀着满腔的仇恨,约翰和坎普凯两人准备

继续向西，追击沃里克。他们都同意让诺娜凯先回去，她不应该看到血腥的结局。听起来，坎勇凯已经知道自己的老友和妹妹相爱的事了，虽然他希望妹妹能够嫁给一个生活更安定的人，但他会尊重她的选择。

### 故事 10: 向西前进

## Headed West

送走诺姆凯后，约翰和坎勇凯两人尾随沃里克的踪迹，进入了一望无际的西部荒野。

## 第六关：尊重 Respect

打拉喀部落酋长告诉约翰和坎勇凯，沃里克和他的得义军团们想要暗杀杀死西部各部落的酋长，如果能在他们得义前获得各部落的尊重，就有办法把沃里克赶出西部。具体要木就是取得10000。经验值。



本书有许多支线任务，先完成第一个。在旁波佐托科格(Lakota)部落建造贸易站，共获得 400 个金币。之后东北方的部落贸易站，共见到的是 5 匹战马和 3 匹马，共获得 550 经验值。到东北方的部落建造贸易站，和那里的部落的酋长一起攻下该部落的敌人，同酋长和的步马一起前往西北的部落，该部落那里是位于贸易路上的贸易站，在贸易站附近会遭遇到人的大批阻碍。消灭他们后撤退贸易站，共获得 550 经验值。贸易站附近遭遇到人的大批阻碍，部落酋长走失的人(B 处)，逃回去得到 600 个经验值。贸易站附近是城市附近的人手下去到白桦林(C 处)，逃回去得到 550 经验值。在西北方向有一个湖，有艘人在那里，遭到部落的 D 处以上可攻击的村民，以他们村集上的财富，拿到 650 经验值。等这一堆杂七杂八的任务完成，我们的金币也赚到 10000 了。

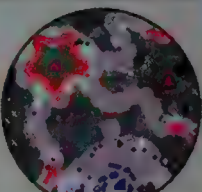
### 故事 11:沃里克的踪迹

## Trail to Warwick

在酋长们的支援下,约翰和坎勇机穿过荒原继续往西,两人来到了雪山。在这里,他们发现了沃里克的要塞。约翰不愿等待华盛顿上校的支援,坐失良机,决定抢夺敌人的运输马车来进行补给,培养力量攻下要塞。

### 第七关:沃里克的要塞 Warwick's Stronghold

本关不能阻挡村民, 就只能靠个取巧了。与车站同城镇中心就会变成资源, 必须在 25 分钟内撤离安置内的城镇中心。开始当线调集部队冲向东



### 故事 12: 俄罗斯人来了

## The Russians are Coming

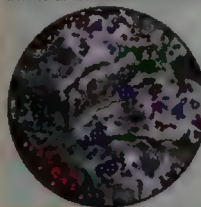
拿下塞塞后，约翰终于知道了为什么沃里克要老人逃跑到这里来的地方——因为渡过太平洋的俄国军队已经出现在雪山，他们正往向东进军，而沃里克这个内奸已经替他们扫清了道路。此时英法两国正在忙于交战，看来似乎已经没有人可以阻挡他们了！但约翰想到了主意，他让坎普先拖住俄国僧侣一会儿，他要去“弄倒雪山”。

### 第八关：雪山倒下 Bring Down the Mountain

约翰准备到北面的山上设置炸药,让坎勇湖设法封住其他道路,迫使俄

国人走北面的小道。一些矿工闻讯赶来帮忙,他们可以在场边路上的石砌时住道路。每过一小会儿,就会有一队俄国军队来到。俄军分为两种,一种是少腹部队护送的大型火炮,一种是较多的步兵和骑兵。

大型火炮走到道路尽头就会消失,必须在10辆火炮通过前封住所有道路。以最快速度发展经济,同时发展部队。矿工先要去掘进最南边的桥,不久就会有一支火炮队从那条路过,根本就不用多余的部队赶到那里去拦截,所以必须快把桥弄塌。过一会就会有几名矿工从北面的矿道前来支援,交给任务是掘进大型火炮,对付火炮队不能硬来,否则伤亡会很惨重。其他部队从东面攻击由该火炮的队伍,不要去攻击火炮,这样火炮就会继续往前进,让“1”追上去堵住,然后再攻击,这样火炮就没法要回攻击点,能轻松的把它摧毁。



而对付与火炮队,也可以靠矿工帮忙,他们的“手榴弹”能够造成杀伤,威力很大,后面尽快多炸一些火炮,就很容易对付了。敌人数量很多,但全都挤在一起,聚起来可不是好惹的。只能靠好的组织和军事,保命补充,后面就会越来越轻松。俄军阵营不断升级,如果愿意的话,可以马上串桥,不停的制造麻烦。如果前面支撑困难,可以放过去一些火炮队,保护“1”把桥炸断,然后攻击。

### 故事 13:一位父亲的牺牲

A Father's Sacrifice

约翰在山峰上设置好了炸药,可没料到同队的沃里中士带人出现在了他的背后。这个叛徒得奖的宣称,伟大的戴普集团将会控制新大陆,并夺取青春之泉的力量。约翰不动声色的把起火药桶了过去,沃里中士很快被炸死。约翰乘机上按下了引爆器。布莱克家族年轻的英雄光荣牺牲了,山下大群的俄国军队也葬身雪中。戴普集团的计划遭到沉重的打击,他们在很长一段时间内也无法恢复元气了。

新大陆又迎来了一个美丽的春天。在宁静的哥洛温族村庄里,诺娜怀孕了约翰的儿子……布莱克家族光荣的英雄将继续下去……

## 钢铁之卷



“约翰·布莱克没有白白牺牲,英国政府,以及后来的美国政府都对我们的家族进行了嘉奖。以当时的标准来说,布莱克家族成了富翁。我们朝西面进军,不断的建造,扩张。但是,我的父亲詹姆斯·布莱克只是一个爱国者而不是一个商人。所以,当他把我交到手上时,布莱克家族的财富已经耗尽了。”

历史的时候转到了独立战争之后,年轻的莫利坚金会向西部的荒原拓展边界。在工业时代的黎明,一切都在飞速的变化。

### 故事 1:怪老头

The Old Coot

在铁路边上,布莱克家族的年轻女孩阿米莉娅·布莱克(Amelia Black)碰到了一个怪老头。老人对他们家族的事情似乎很关心,问她的祖母是否是莫霍克人,问他们是不是要建造一直通往西海岸的铁路,还问布莱克家族的错属公司濒临破产的传言是否属实。阿米莉娅没有怎么搭理他,她正为此事心烦——政府军的财产少校说,她必须去散养一家公司以证明实力,才能拿到政府的铁路修筑合同。

### 第一关:铁道竞赛 Race for the Rails

你想成为真正的游戏人吗?  
你具备专业精神吗?  
请与我们共同加入

## GA游戏教育基地

www.gameacademy.com.cn

祝贺  
GA成为多家  
上海游戏开发  
企业指定委托  
培训基地!



#### 每班15人,小班授课

每个班级人数不超过15人,确保每个学生都能与讲师的充分沟通,强调个性化的教学。

#### 三专业分别招生,专才专训

按照游戏开发的分工,GA的课程分为美术、程序与策划三个不同专业。

#### 两阶段因材施教,合理进阶

美术与程序专业分别开设启蒙与就业两个阶段课程,针对不同基础的学员。

#### 游戏产业一线开发人员授课,全明星讲师阵容

GA的讲师来自EA、育碧、盛大、九城、网易、科乐美、PDC、腾讯、暴雪等著名游戏公司;均为具有5年以上经验的游戏公司在职开发人员,其中7位在公司担任总监级职位。

#### 产业背景+业内支持+产学结合=成功跨入游戏行业

每周一次的游戏企业见习,每月一次的游戏行业内部专业讲座,来自游戏行业内部的展业顾问,游戏开发专业就业指导,再加上大量已经在游戏公司工作的毕业生们!从你踏入课堂的第一天起,你就将得到进入游戏行业!

GA的讲师与毕业生们正工作在包括以下国际著名企业在内的数十家游戏开发公司



GAME  
ACADEMY

上海市游戏开发专业委员会(SOGA)

唯一官方游戏开发专业培训机构

上海游戏人才培训基地

上海市多媒体设计与应用能力考核办公室

游戏领域紧缺人才,一培训就上岗

地址:上海市市长宁区988号花园大厦5D

邮编:200050

电话:021-62128167 021-62108274

传真:021-62128167

邮箱:baoming@gameacademy.com.cn



### 故事 2: 勘探者博蒙特

### Beaumont the Prospector

## 第二关: 堅守要塞 Hold the Fort

### 故事 3: 大胆的决定

## A Risky Decision

#### 故事 4:永远别相信法国佬

## Never Trust a French Prospector

### 第三关:骨头军团的巢穴 Boneguard's Lair

### 故事5：像鱼一样溜滑

## Slippery as a Fish

### 故事 6:重返佛罗里达

## Back to Florida

#### 第四关:消失的西班牙金币 The Lost Spanish Gold

### 故事 7: 庫珀之死

### Cooper's Stand

### 故事 8：战火之中

## In the Middle of War

### 第五关:波利瓦尔起义 Bolivar's Revolt

### 故事 9：革命領袖

## The Rebel Leader

## 第六关：横越安第斯山脉 Journey through the Andes

上,虽然都是单人,但打生命不满  
和仍是严密配合。英雄最后一路较窄的地方都队挡住敌人就过去,不  
费枪枝,把队伍后就可,入集宝藏,很有帮助。沿湖往北前进的那段路比  
较危险,越往上走的人技能恢复后再前进。沿湖南下的路虽然不宽,但

7



NEED FOR SPEED

今天WANTED

## 制造巡警的恶梦

极品飞车:无间追踪 / 车手集训班

文/EX-Cell

欢迎您选择竞速游戏专家小组为您定制的《极品飞车:无间追踪》课程。我们已经说了您的惊人竞速驾驶天赋,感谢您对我们的信任。我们的费用标准是——呃,差点忘了,《家用计算机与游戏》杂志已经帮您支付了全部的课程培训费用,您将可以完全免费的接受全方位培训。我们向您保证,您一定会不虚此行。

《极品飞车:无间追踪》(Need For Speed: Most Wanted, 以下简称 Most Wanted)让我们从夜色下的地下赛车转而重见光明。来参加这堂课的各位都是精英,不用多说一定知道,白天的赛车视野更为良好,一些没有夜间照明的地方也可以作为比赛场地,自由你不知道比夜里开车好上多少倍。不过有得必有失,告别黑夜也意味着我们需要面对另外一些东西——公路巡警。相信大家早已不是第一次和警察打交道,可是听坊间传说这次的这个城市,警力非常强悍。为了大家能够搞定这些烦人的家伙,我们开设了这套培训课程,请从您愿意重见黑暗开始。

在课程开始之前,我们先请大家做一个测试:从“极品飞车”的第六作开始,游戏的片头CG就担任了检测机器性能的任务。换句话说,本次游戏片头部分的M3和RX8比赛的CG能否流畅播放和游戏能否流畅运行是有联系的。如果您的埃机不能流畅播放片头CG,那么对抗警方的时候,就需要多花一些精力来对抗一些客观因素了。

## 不战而胜 适合新玩家入门

如果您是第一次开车,或者说您对自己的赛车基础知识有些疑惑的话,请从这里开始。若是能从基础上就压倒警方车手,那就可谓不战而胜了。

为了能够在这个车水马龙的城市中生存,改装赛车的现代化设备是最为重要的。我们可以看到,已经改装完成的赛车里多了不少新鲜玩意:

## 不一样的GPS

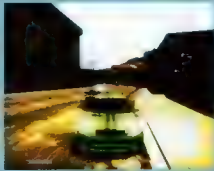
画面左下角的GPS地图和上次游戏不同,这次的GPS地图不会自动缩放,能够帮助玩家更准确的判断距离。与此同时,游戏刷新警车的时候也不会显得太突兀或太早被玩家察觉意图。赛事中玩家赛车的箭头永远指向正上方,这样可以

方便玩家更直观的向目标前进。本次的GPS功能带有自动过滤器,能自动显示玩家在当前情况下可能需要的地点,而不再需要手工设置。

围绕在小地图一周的是警方对玩家车辆的“关注”程度,每读满一圈警方就会提高警戒等级,类似GTA系列中的警星。在警方比较激动的时候,指示器会闪烁,大家一定要注意。

## 全面匹配时仪表

画面右下角的车辆属性显示器也有很大的变化。首先我们看最显眼的指针,没错,这个就是引擎转速表。虽然大家都知道转速的含义,但我们还是为新手们多费话两句:引擎的转速越高,输出的功率就越大,也就意味着车子可以跑得更快。这个解释其实并不完善,但大家记住尽量让指针保持在比较靠近红线的高转速上就好了。而本次转速表的指针也是很厉害的,大家知道在起步时,需要把引擎转速放在一个合适的位置,才能通过释放合适的力量获得最快的起步速度(用力过猛在哪里都会坏事,赛车也是一样的),本次的智能指针在最佳转速位置时会自动从橙色变成蓝色,不要错过这一点,它可以让你从起步开始就占尽先机。



经常被跳动的转速指针挡住的那个小液晶屏,只会显示一位数字和一个三角形小标。呵呵,老手一定知道,这是档位提示和换挡提示。一般车手说只有用手动档(Manual)的车手才会关注它。数字表示的是当前赛车的档位,通常都会有5~6个前进档(倒挡R档),较低的档位能够让赛车提速更快,而较高的档位则让赛车获得更高



的速度。因此,用尽量小的引擎转速变化调整档位来获得更高的速度是一名优秀车手的基本技术。如果一下子很难理解这些高级技术也没有关系,变速箱会帮助新人们进步,无论当转速过高(指针超过红线)还是转速过低(指针提示离红线时),提示灯都会亮起。当转速指针靠近红线就代表引擎转速已经跟不上车速的需要,得升档了;反之则是引擎转速富余太多,需要降档。按照提示练习,很快大家就会明白优秀车手所具备的技术是什么了。

在转速表的下面有一块比较大的3位数数码液晶屏,这是所有爱好速度的人都会为之疯狂的车速表。不用过多解释,小屏幕的下方是速度表的计量单位,有 MPH(Miles Per Hour,英里/小时)和 KM/H(Kilometers/Hour,公里/小时)两种可选,两者换算大约是1英里合1.61公里。

在车速表的下面是一个弧形的指示器,这个指示器不是每辆车都有的。若能一眼看出其作用的人一定可以被称为高手的——它就是增压计。在开车时稍微油门就会发现,踩下油门时,指针就会往加号方向走,松开油门则往减号方向。随着油门变化的增压器叫做 Turbo,它是一套由引擎尾气推动涡轮来增加气缸内压力从而增加动力的机构。大家记好了,油门越大增压效果就越好,这样引擎能够输出的动力就会更多,因此尽量不要松开油门,保持增压计在加号一边。噢?想知道 Turbo 的调节原理?唔,本杂志还没有为您购买这个级别的专业课程,如果大家实在觉得很有了解的必要,联系小编吧~

那么,表盘周围一圈黄绿两条弧形形迹是做什么的呢?看左下方的那个图标就得知,这就是从(极品飞车:地下车会)开始引入的氮气系统。当把罐装的 N2O 气体注入引擎做为助燃剂时,引擎的工作效率能够在短时间内大幅度提升,是加速的好伴侣。不过和前两作搭载的系统不一样,这次的氮气系统在启用之后赛车不能转向——不过相比前作很难补充的氮气气体,本次只需要保持高速行驶就能获得,也算是一个弥补吧。当然,不花钱安装是不会有啦。

表盘右上的图标是一块小手表,这个是本次游戏专门给车手们配备的 SpeedBreaker 系统,也就是一个能够控制时间的东东。大家可以理解成哆啦A梦的时间控制钟或者是 Matrix 的子弹时间,通过这套装置,我们可以把时间的流速变慢,但对赛车操控的响应速度却不受影响——因此在处理一些紧急事件和弯道时极为有用!同时,这套系统发动时没有延时,可以自由使用。要说唯一的不足,那就是启动之后所有的仪表都看不见了。



## ■ 得到警方的新任务

介绍了几个经典设备的进化之后,我们来看画面中间的这个以往从未出现过的横条系统。这个横条系统会在赛车被警方注意之后自动启动。横条由3个部分组成的:最上面是警力指示,中间比较大的警车图标下方有一个比较大的数字,这个数字是目前出动的警力,出动警力的数量和警方对车辆的关注程度成正比。不过也无需过度紧张,警车都是可以放级和阻拦的。

在警力指示的左右两侧还有两个较小的警车图标,下面同样显示了数字,左边小警车图标上划了一道斜线,右边小警车图标上划了一个叉。划了斜线的图标表示玩家破坏了警车的数目,右侧图标代表的是失去行动能力的警车数目。想让警车失去行动能力,可以通过猛烈的冲击或者利用 PursuitBreaker 系统,通过制造一些事件来阻挡警方。

不过有一点需要大家特别注意的是,一些警方特别行动的车辆是不计算在警力指示器上的,例如设立路障的那些警车,千万要小心!

在警力指示器的下面有一个条状的车辆危机程度指示器。左侧代表危险,右侧代表安全。标准情况下,指示器稳定在中间位置的白色部分,当巡警渐渐逼上时,指示器会往左边移动,到巡警开始控制局面时,指示器会涨到红色,如果此时还不能脱离巡警的控制,就会被逮捕。反过来,如果逐渐脱离警车,危机程度指示器会往右边移动,脱离警方视线后就会变成绿色,继续努力一下,巡警就会丢失目标并进入搜索状态了。

当巡警失去追击目标后就会用无线电宣告“I lost him”——失去目标。这时危机程度指示器会变成 CoolDown 状态,并且不再有左右之分,而是直接变成一条蓝色的进度条。巡警在 CoolDown 情况下是处于搜索状态的,因此要找安全的地方让警方找不到并放弃追击。最佳的躲藏地点是 HidePlace,智能 GPS 会在进入 CoolDown 后自动用虚线的小圈把这些隐藏地点显示出来。躲在蓝色的 HidePlace 范围内,警方很快就会放弃寻找,如果附近没有 HidePlace,相对来说一些没有铺装路面的狭小岔路是比较安全的。

危机程度指示器的最下端是一个计时器,它能够渗透进警方的系统,获知警方的一些时间资讯,比如最常见的 BackUp 是下一批警力增援到达的时间。大家千万不要小看这个计时器,充分考虑警方出现的时间从而提前了解即将到来的“战事”是可以掌握先机的。

## ■ 超视距雷达

为了配合危机程度指示器,每辆车还配备了一个智能雷达,并安装在后视镜的下面。很可惜,这个雷达的功能很有限,只可以检查前方目标的方向和距离。雷达指示器的中间是一个指针,表示目标的方向,指针两侧的灯则是目标的接近程度。这个雷达不但可以探测警车,还能探测速度监测器等等,性能不强但用途还是不少的。

OK,基础课我们就讲到这里。虽然表面上我们只是讨论了车上的一些设备,可是有心您一定会发现其中包含的技术内容已经远超出简单解释的范畴。是否充分领悟了其中的精髓,我们随后的实践课程便见分晓。

## 全身而退 适合中级玩家提高

嘿,从教室来到室外,是不是觉得空气清新?大家不用紧张,我们这里没有考试环节。上一节基础课程的内容很丰富,完全掌握固然很好,不过即使不能全部领悟也不必担心,我们还有现在的实践课程。在这次课程中不要紧张,做到全身而退才是关键。上车吧!

## ■ 视眼训练

感觉视角是否舒适?游戏中有4种视角可以选择,分别是车头视角、引擎盖视角、近尾视角和远尾视角。前面两种视角都是固定在车身上,后两种视角则是跟随在赛车后,会有一些运动。我们常常可以听到人们在讨论用什么样的视角能把车技发挥到最好,实际上成绩和视角是没有必然联系的,区别只在于习惯而已。一般来说前两种视点操作更为直观,虽然后两种尾追视角同样和赛车运动





方向绑定,但由镜头运动有一定滞后性,因此相比更直观的前两种视角,玩家需要更长的适应过程。至于后视镜,本次游戏中的后视镜并不是非常有效,是否使用就完全是个人喜好了——不过,关闭后视镜可以稍微提高游戏运行效能。

### ■ 外后视镜都不照

看上去所有的赛车都不一样,开起来自然有所区别。谁知道赛车的行驶特征由什么决定呢?对了,就是驱动形式。不同驱动形式的赛车在驾驶中有着明显的区别,相同驱动形式的赛车则有一些相似的共性。

一般来说,描述汽车的驱动形式采用的是“EngineSet-DrivingWheel”(引擎布置-驱动轮)表示法。引擎布置上,我们从侧面看一辆车,用前后轮把车身分为3段,前轮之前为前(F),前后轮之间为(M),后轮之后为后(R);驱动轮方面,前轮称为(Front),后轮称为R(Rear),所有的轮子称为A(Axle)。举例,用“引擎布置-驱动轮”表示法,一辆发动机放在前后轮之间,并且由后轮做为驱动轮的赛车会被称为MR,Porsche Cayman就是一款MR车型,其他车型也可以按照这个规则描述。

为了能够和警车的对抗中占据优势,充分熟悉自己赛车的行驶特征是非常重要的。

前轮驱动的汽车总是会给人一种被拉动的感觉,就如同在超市中拉着购物车转弯,由于转向过程中的向心力不足,车尾会因为惯性向弯道的外侧甩。前轮驱动赛车最大的优势就是安全,即使被撞得打翻了都没有关系,只要对准方向踩下油门,前轮就会忠实地把整个车子拉出去。



后轮驱动的汽车则给人另外一番感觉。用同一个例子,这次我们在超市中推着购物车,没错,您会觉得推动购物车转弯,它会超出我们的预料而滑得太厉害。这种现象体现在后轮驱动的赛车身上,就会过弯过程中容易出现转向过度。虽然实际中不怎么明显,但不小心看这种趋势,后轮驱动的车相比来说更容易失控而甩出去影响速度,同时起步也不宜太猛,否则赛车就好像从背后被人猛推一把,不知拐到哪里去了。

全轮驱动也就是四轮驱动了,也就是所有的车轮都有动力。由于汽车的前轮需要承担转向的重要任务,因此绝大多数四轮驱动赛车都是后轮获得的动力比前轮大。这样一来,四驱车的行驶特性就会更接近后驱车。不过由于前轮也有动力,所以四驱车的加速效果是最高的。同时,前驱和后驱车的不易控在全轮驱动车上得到改善,感觉更沉稳,但也显得有点不够凌厉。

在引擎的布局上,引擎放在车头前面是主流的设置,毕竟大家都不喜欢车内空间太过狭小。引擎前置带来的效果是赛车的前轴负担会变得比较重,配合我们前面举的例后轮驱动,也就是FR车型,除了后轮驱动本身的转向过渡,加上引擎重量导致前轮会被压得很死,车尾就更加容易甩动了。这一点在和警方的对抗中会比较吃亏,只要警车轻碰FR赛车的车尾,赛车就会很轻易因为用力甩去而被刺下的警察们逮住。如果是引擎前置,前轮驱动的FF赛车,转向不足就会更加明显,同时蹭到墙上的减速也是很厉害的。

引擎中置的赛车一般把发动机放在驾驶位置的后面,也就是说这种车只能坐两个人,同时发动机和后轮轴的距离相比前轮要近一些。因为引擎在中部,所以每个车轮受到的压力都差不多大。虽然不会有什么引擎前置赛车前轮被压的比较死的现象,不过这样的代价是赛车转弯时比较容易发生侧滑——在高速行驶时,很可能赛车已经指向正确的方向了,可是车身还是在横着前进。虽然有不少车手认为这很有驾驶乐趣,不过这种特性还是要小心对付,尤其是遇到地面的起伏之后,车身弹跳产生的不可预测的转向移动,这是很难抑制的。



引擎后置的车型很少见,Porsche公司就是少数后置引擎的拥护者,911系列的车型都是引擎后置。后置引擎的赛

车由于引擎的重量压在后轴上,因此后轮在行驶的过程中会显得有些死板,同时会让人觉得前轮有那么一点点浮动的味道,就好比坐在购物车上骑自行车时的感觉。发动机后置的车型适合很严谨的玩法,这些还需要大家自己慢慢品味。

### ■ 警察叔叔别开火

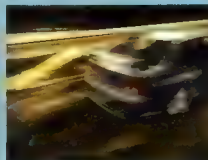
都这么久了,看样子警方还没有注意到我们,那我们先看警察资料中的警方会采取哪些行动吧。大家先来一稳定心,警方并没有摧毁我们的想法,就算是动作比较野,其根本目标也只是想让你手停下来而已,盲目恐惧是完全不必要的。



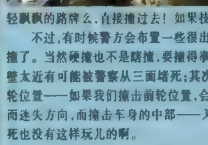
警方最常用的追击方式就是用车海战术,而且不那么心疼警车。一般来说,警车都喜欢顺着车手的方向追,这时会有一个特别兴奋的追上来,不过不知道怎么回事,他们似乎也要美一把超车的感觉,而不会急着超车。这时做为本车,要做做的就是保持稳定的驾驶,不要靠任何一侧路边,也不要撞上无关的车辆。这次民间的警车倒是变得比以往素质高了许多,它们会尽量避免和追逐中的汽车发生关系,不过一旦撞上了,他们可是会听从警察的要求狠狠刹车,挡住我们的车。需要小心的是,在穿过路口时不会不停的有警车加入追击队伍,它们从岔路冲出来时会对我们构成较大威胁。一旦被撞到,倘若没有来得及反应就被后面的一帮“追车狂”一拥而上,那可就惨了。

想单纯靠驾驶技术甩掉追击实属不易,好在我们不需要为太多的东西负责。看见GPS上面的三角形标记了么?那些就是比较脆弱的建筑物,称作PursuitBreaker,我们做的就是充分利用这些东西来拦住那些讨厌的警车们,不用担心这些PursuitBreaker会全部用光,市政工作人员会全力修复这些设施的,所以看见新出现的三角形之后,我们就可以重复利用这些PursuitBreaker了。

如果以上战术搞不定,那么我们还可以以牙还牙。一般来说当玩家经过一些地形复杂的地方时,警方会安排那么几辆“重量级”的SUV车躲在角落里面,待玩家出现后就会自己体积大、重量大、马刀外加结实的优势拼了命的撞向玩家。而且,这些SUV的出现都没有什么明显的征兆,往往就是突然看到几个庞然大物冲出来,然后就是天旋地转。不过,对策总是有的。碰到这种疯狂的家伙千万不要惊慌,首先立即启动



SpeedBreaker,看看是不是有机会能够和那些大家伙擦肩而过,“撞我屁股后面”的同伴快跑吧,我会感谢你的。如果不能避免或者说完全没有发现就被撞了,要坚信玩家的赛车是绝对不会肚皮破裂的,不管它怎么翻滚都不要怕,等车辆落地之后,马上逃跑,如果对自己的反应速度不太自信,还可以运用SpeedBreaker来弥补。



路卡这个位置,是当警方发现赛车追不上,SUV又撞不开警车的逼人办法——用一辆汽车横在路上撞来撞去挡住玩家。看起来凶悍无比,其实也就是纸老虎。路卡的第一大弱点就是空穴!警方的路卡多少都有空穴,一般来说!空穴前面会放一个Stop的牌子,我们就不要再过去,害怕警车,还害怕这较宽阔的路呀么,直接撞过去!如果技术比较过硬,和警车不用摩擦就过了卡。

不过,有时候警方会布置一些很出色的没有留下空隙的路障,那么就只有硬撞了。当然硬撞也不是瞎撞,要懂得事半功倍;首先,尽量从关卡的中部冲,离墙壁太近有可能被墙壁从三面堵死;其次,捡车尾后撞,警车是脆弱的地方就是后轮位置——如果我们撞击前轮位置,会发现不仅失去了速度,而且因为车头上抬而迷失方向,而撞击车身的中部——天哪,警车的哪里就是准备给咱们撞的,找死也没有这样玩儿的啊。

当然,警方是比较擅长布置带有技巧性的路障的,比如垂直布置。垂直布置是路障中有1-2和我们行驶方向相同的警车,一般来说这种车辆布置在关卡的两侧加强侧翼,不要看见这些警车身边的空隙就往那里钻!因为它们留下的空隙通常靠侧翼一辆车甚至不到一半的宽度,宁可耗费一点能量去撞击没有空隙但比较单薄的地方,也不要想着投机。

其次就是重叠布置,很容易理解,这就是关卡由两层警车组成。因此,这时推荐使用SpeedBreaker减慢时间,稍微查看一下情况,关键看关卡的第二层,尽量

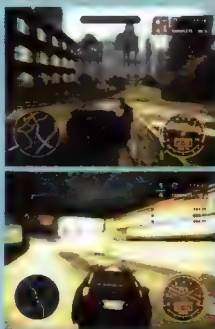
选择第二层布局有偏制或车尾的方向。

最后是最恐怖的杂布布局。这种布置中很有可能是横着、斜着、直着、什么的车都有，而且数目不小，同时不只一层。这时我们就有两种方案选择：一是在追逐的警车数目不多的情况下适用——调头逃跑——记住，SpeedBreaker加上手柄刺闸，然后立即加速追击！没什么丢人的，被警方逼堵了才是真丢人呢！如果没有退路，那么我们可以使用SpeedBreaker减速查看，尽量选择消耗冲击力量小的部位，同时要冷静等待和你一起冲入阵线得一大批警车造成的缺口，一旦机会就立即用氮气帮助逃脱。顺便说一句，用FF的车型在这种情况下比较容易从乱阵中脱出。

那位同学，不要流汗，杂布布置不是经常出现的啦~

当所有路卡都无法阻挡目标时，警方就会开始在路障上面玩阴的——铺道钉！那种钉子，只要压上去立即变宽，不要说用的是什么超级暴走胎，就扎轮胎胎面刺下那点速度，警方稍微蹭蹭刺刺，挤挤碰碰就肯定掉了。碰到路钉只有一个字，躲！设置路钉不设置路卡，毕竟放了钉子的地方就是彻底的死路，因此司机通常会给自己的同伴们留下一条后门。一旦发现有路钉，就立即启动SpeedBreaker，寻找空挡的位置，通常来说在道路的一侧。当然，一般配合路钉的都是简单的路卡，因此实在不想费时，或者看警车不顺眼的话，撞吧……

啊，说的也不差多少，今天真是的安静得奇怪啊，居然没有警车出来巡逻呀。什么声音？哦，直升飞机来了，大家赶紧散开，散开，警察马上就要来了。直升飞机本身没有攻击性的，它们是起到监视的作用，有很宽阔的前方视野。在它们的视野内，我们是有无处可躲的，警车会顺着直升飞机的引导找到我们。想要甩掉直升飞机，我们有很多隧道可以利用，在隧道里面来个调头，还怕它再发现吗？



## 一骑当千 适合高端玩家研究

您还在这里干嘛？已经说警察要来了，大家赶紧散了。啊，还有一个精英提高课程？谁说的？小编：OK，看编辑大人的面子和大家的踊跃要求下，这精英提高课程就算赠送了。

既然大家都是精英中的精英，我们也开门见山了，做为精英人士，仅仅逃避警方的追击是不行的，我们还要向警方展示我们的实力与技巧，让他们知道想要抓住我们，除非把道路全部拆掉！

### ■ AI分析

警力的车辆和AI据观察是有等级和区别的，分成标准型和增强型。标准型的警车是黑白颜色相间的，拥有比玩家车辆强得多的加速和制动力，同时较慢，但我们可以把它们当成普通车辆来攻击、推挤；而增强型的警车是全身黑色，加速、制动力较之标准型警车稍微强化，同时大幅度增加车身重量，和他们硬撞绝对不是好主意。

在讨论逃避警用的行为之前，我们先了解一下锁死一辆警车最少需要的警力和方法。答案是，两台警车就可以让警车动弹不得——警车并用车尾顶住目标车辆，这时目标车辆会因为推挤警车而使它在目标车的前方；这时，另一辆警车只要顶住目标车的车尾就OK了——汽车不可能横走，被顶住前后完全废了。另一种方法更简单，一辆警车稍微超越前车后就向挤压目标，一旦目标蹭上墙，2号车就马上跟进并顶住目标车尾，因此，千万不能被警车锁住前后！

警车的主动攻击方式是比较单一的，在不借助特殊支援的情况下采用的方法有两种，一是冲击包围圈，二是阻挡包围圈。



冲击包围方式需要足够开阔的空间，以及3台以上的警车。一般的模式是侧面撞击。在追击目标的过程中会有警车脱离而出，然后紧跟目标车的侧面，由于警车的重量和马力明显大于目标，目标车辆会被推到墙上，此时这辆警车依然会油门全开，试图顶住目标，剩下的警车就会一头一尾进行夹击。看上去很不错的方案交给警用执行

起来却有漏洞，最容易出问题的就是封堵前端的车，因为已经先有一辆车卡在侧面，因此就会发生判断不到位，形成堵头卡锁定的情况，目标车辆就可以借此逃脱。当我们遇到冲击包围方式时，最有效的办法就是加速逃脱，毕竟被顶住之到所有警车来有那么多一个时间差，加速能够集中马力脱离侧面的挤压就可以逃脱——被冲击不可怕，千万不可以被包围！

阻挡包围式稍有不同，警车一般不会在宽阔的地方使用，而是在隧道之类的偏狭窄区域，用一辆车顶替一辆车堵住前进路径。此方式发动的前奏是，当有警车和目标并行移动时，就会紧接着有2-3台警车加速至目标前方，“开道”前进。一旦后方接应出来，前方的警车就会突然刹车并倒车目标顶压，而此时的警车是被撞推动的。因此，只要让后面来的警车顶住了车尾，决无“生还”可能。我们在这种情况下最佳的选项是倒车调头离开，同时起步应当借助NOS的大马力和纯直线运动特性，否则起步过程容易遭到警车破坏再次落入包围。

### ■ AI策略

警车有一个致命的弱点，就是它们只会追逐——在道路上遇到迎面而来的警车，它们不会试图直接撞向目标，而是立即调头，变成和目标同一行驶方向。这是一个很大的漏洞，当我们将要被包围，就应该乱动——愚蠢的警车就会以为我们要向某个方向运动，于是纷纷调整方向，留下大量漏洞可钻。

警车另一个弱点就是为了提高自身力量的整体表现，警车不以限制目标移动，而是选择一些更有优势的路径或者是抄近道形成包抄。这也是车手们可以大大利用的地方，当面临复杂的有多个选择的环境时，警车甚至毫无适能性。因此，我们应该多走地图上的岔路——想也是，当我们自己都不能决定走哪条路而随意选择的时候，警察又能如何呢？

### ■ 漏洞清单

冲卡(包括路钉)在前文已经说过很多，不过还有一些深入的内容可以稍微探讨。布置在关卡中的车子会有两种，一种我们称为死车，一种称为活车。从字面就可以看出，死车是不会动的车子，而活车则是随时可以自动启动追逐车中的一员。实践证明，冲卡的时数碰上活车是非常不明智的，因为当车辆撞上了死车就想冲过去时，它突然刹车用车身来迎击。不过活车也可以判断，除了用SpeedBreaker在最后时刻看是否有警车运动之外，还可以观察关卡中警车之间的活动空间——活车周围的空当通常都比较大，而且是两侧都有空当。同时，关卡能躲的绝对不要冲，每次撞击都会消耗巨大的车速，因此每次刹车就增加了一次关闭警力卡的机会。

### ■ 卡车

涉及限制时间逃逸，我们不得不提到一个前面一直避而不谈的卡车问题。卡车是一个非常重要的道具，但是想灵活运用绝非易事，它能够起到制造障碍以及有那些大型的拖挂车，分别用来运送木料、集装箱和汽车。需要注意的是，木材只会从货车的左侧掉落，运送的汽车只会从车尾掉落。而引起这些事件的方式都是一样的，就是碰撞这些大型卡车的最后一组车轮。

因为我们的目标是在短时间段内逃脱警方的追踪，因此首要任务并不是毁灭警车，而是参与与追击的警车数量大幅度减少，利用SpeedBreaker来助力为最合适，因为不用慢速很有可能因为撞击而造成能量过度丧失而丢失速度优势。巧妙的利用卡车可以获得很好的效果哦！

好吧，这次课程就到这了，最后祝愿大家能够轻松松松最高难度。下课！



### 结语

第一次给文写稿，有点紧张，但这份稿子不能不写——从游戏于11月17日发布，到现在杂志已经出版了，不到两月，如此成稿首先感谢我们的编辑，当您在10月11号才会看到此稿时，编辑依然给了很大的支持，接下来是早期杂志杂志编辑或作者Viper为本文做出的努力，为了能够带来更多的第一手测试心得，他从游戏中DEMO开始连续测试，此外还有SV3000，他从10月开始就没有睡过一天——关于本游戏的国内外信息，而知否强为了调查游戏中的一些细节部分，两度不间断工作24小时……整个竞速游戏专家小组在游戏发布后都在以小时为单位争取时间，为的是第一时间奉献给大家第一手的好戏哦！最后，感谢您全文阅读的您，感谢您选择竞速游戏。【原创代码：1226】



# PRO EVOLUTION SOCCER 5 职业进化足球 破防手册

文/陈 浩 图/天 气

如果你爱一个人,那么让他去玩 PES5 吧,因为那是天堂,如果你恨一个人,那么让他去玩 PES5 吧,因为那是地狱”。每一个球迷都可以在 PES5 中获得乐趣,但前提是你要有心理准备,因为不管你的 WE 龄有多长,在收获乐趣前,都必须有一段适应期。在这个适应期中,你会觉得 PES5 是世间最可恶的一款足球游戏,你甚至会觉得足球也是世间最可惜的运动……但无论如何,只要挺过这段时间,光明就会展现在你眼前。这段时间有可能是一周,有可能是一个月,有可能是更长时间……希望本文能够让您的这段上手期缩短到最低。

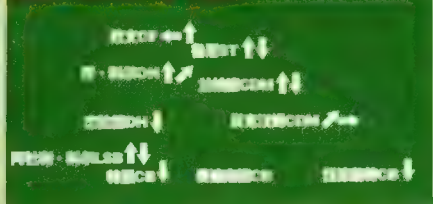
## AI 综述

PES5 的 AI 是造成上手困难最直接的因素。电脑控制的球员在防守时以“破坏”而不是以往“拦截”为目的,这个变更使得猛扑的现象大大降低,背身拿球依旧是保险的护球方式,但电脑不急于做出防守动作来让玩家发挥盘带技能,而是限制玩家的转身。精准的卡位使得肆无忌惮的直塞球成为历史,玩家必须利用突破后对手防线出现的短暂空档传出威胁球。突破的最大困难在于 AI 能够保持良好的队形,很少出现莫名其妙失位,使得玩家的强行突破后反而陷入了更大的困境。在没有完全熟悉盘带技能前,刚上手的玩家在这个新系统面前会觉得处理球相当别扭,无论是强行渗透还是冲击出击都使不上劲儿。

## 对策一:阵型

以上的 AI 特性并不是玩家的噩梦,由于防守时电脑的目的是“破坏”,嚣张的上抢、围抢现象并不多见,所以这就要求玩家的进攻队形要有层次感——很多玩家打得非常郁闷,将阵型调整为 4-2-2-2 后觉得豁然开朗,这是因为电脑的破坏一般都不能在第一时间实现对球的控制,球会运行到进攻线的第二梯队,如中场丢球后,后卫可以重新进行进攻组织,而同为 4-4-2 的中场平行站位就绝对不会出现这个效果,球在中场被破坏,往己方后场运行的过程中,后卫是无法先与对方滞留在前场的锋线之前获得控球权的。

### ■ 范例一:防守反击(代笔:英格兰队)



这个阵型是从游戏中的英格兰队 4-4-2 平行站位中修改而来,它更适合 PES5 的战术风格,它解决了杰拉德和兰帕德位置重叠、分工不清的问题。由于本

作的英格兰二条线呈现出“一片红”的壮观景象,所有主力球员的关键数值全部红色,因此是一支初玩者选择的热门球队。

由于 PES5 对盘带的限制相当大,突破不再是大众技能,相反球员的职责必须明确,玩家必须根据球员的特性来进行操作,以这个阵型为例,欧文得球后尽量避免在内线有人的情况下强行从肋部突入,他不是阿德,没法将对子扛倒在地,即便获得前场任意球机会,个人觉得小贝的 25 米以内任意球的操作力度的控制比一般球员还要高。欧文的作用是得球后利用速度往底线冲,尽可能让中场线推进 30 米区域。杰拉德的連携在一流队伍中并不是上流的,因此有机会尽量用欧文的随带冲击性,避免中场过多细膩的衔接配合。鲁尼除了作为第二攻击点,他的强壮可以拥有中路一对一突破的能力。乔·科尔的司令塔、传球、中路专家三项特技赋予了他绝对的进攻核心地位,一侧的兰帕德可以在进攻中进行一些辅助,除了一脚远射,不要指望他能创造什么机会(但 IVSI 时直接挤掉对方的成功率



非常高),杰拉德打防守中场确实可惜,所以我们可以用杰拉德替换兰帕德的位置,改用卡拉格打后腰,小贝打 CDM 并不代表他无法传出诡异的弧线球,相反,这个位置上长传的机会更大,因为小贝这种队员属于 PES5 中最好防死的队员——速度慢,步频慢,动作速率慢,尤其是传球摆 POSE 时间太长,打 RMF 往给一个设置时响后的边后卫整场压制。在偏右的 CDM 位置设置右侧跑位后,小贝巡航导航般的传球威力不减,还多出了中场的精准斜长传,这个位置也可以发挥他防守面积大、铲球凶狠的特点。杰拉德后卫线绝对是 PES5 中最令人闻风丧胆的恐怖铁闸,注意将费迪南德不要和科尔做邻居,因为费迪南德参与中场防守而科尔没有回防的情况下,左肋就全部空掉了。

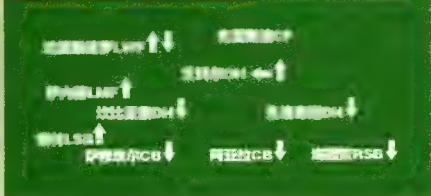
这个阵容的精华在于如何发挥中轴线的威力,因为杰拉德和乔·科尔都有司令塔特技和超强的短、长传速度,中场得球后就地发动反击易如反掌。





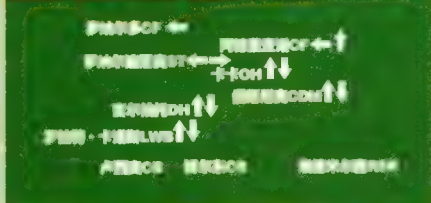
2006年12月  
电子竞技

## ■案例二：边路突破(代称：阿根廷破)



适应期玩家普遍认为中路渗透困难,相比较而言边路进攻更为顺畅一点。这个阵型是专门针对 PES5 的特性定制的。它不是围绕克鲁斯或者马尔达,“大头”才是绝对的明星。这里塞桑罗的作用类似久利之于巴萨,就是站在对方后卫防线内等他们助攻(无论是电脑还是人)对战,这是无法避免的,这是相当“恶毒”的一种攻击手段。在空档出现后面对内线的中后卫时只要做一个扣球动作就能将其轻易的骗倒在地,然后进入禁区,是传是射就看你的选择了。当然对手可以采取一些反制措施,如改打三后卫,或者安排一名不助攻的后卫看防,但大头的盘带太强了,即便刚接触本作的玩家们也用简单的双向 R2 拉球将对方的后卫晃得头晕目眩。“大头”与身后的萨内蒂和边后卫组成了无法切断的通道,保证火力源源不断的送往致命区域,之所以用索林而不是数线上更强的普拉特打边后卫,是因为索林的攻击性更高一点,更适合两个底线之间直上直下的来回冲刺。当然,这个阵型是以牺牲右路攻击为代价的,由于没有压力,对手会在右路肆无忌惮,因此排列了两个防守型中后卫,并且限制了萨穆埃尔在中后场的活动范围。

## ■案例三：边路中轴(代称：巴西 3-3-2-2)



估计 PES5 中够资格拉开架势直接往中路打的,除了巴西,就只有西班牙一支国家队了。适应阶段的玩家并非只有两边可以走,这个阵型就是给偷爱中路渗透打发的 WEer 们设计的,这也是唯一一个可以将桑巴军团前四大妖人悉数派上场的战阵。在熟练操作后,前场四人配置足以在对方禁区內如入无人之境,然而一开始,我们并不想把短传玩得过于频繁而给对手打反击的机会。之所以将阿德的位置移到接近大禁区线的位置,是为了发挥他超强的远射能力,为此 R9 和 R11 都作为绿叶,他们在得球后的走位是模仿如何拉开空档后补的阿德以起脚的空间, R11 的远射以精准见长,和阿德的火爆风格大相径庭,同 R9 和阿



德也可以为他创造打门的机会。此二人可以在禁区外解决得分问题,后补的卡卡和儒尼尼奥负责上后可以对方球门形成围攻之势,30 米区域内一旦逼到对手犯规,爆射一族卡诺斯和阿德,精确制导流 R11(本作 R11 的任意球精度被严重削弱了,真不知道 KCET 看不看巴萨的比赛)和儒尼尼奥都可以让对方 11 人站着观赏自己的“安乐死”。

这里需要解释一下卡诺斯的位置属性,由于助攻型边后卫都有 WB 属性,因此笔者在(家)7 月刊的前篇中将其翻译为“助攻边卫”,但实际上这是一个中场球员的属性。很多玩家发现即便是有 WB 属性的球员,在调整到中场后依然无法设置成 WB,这是因为 WB 和 SB,SMF 两个属性是冲突的(即只要设置边后卫或者

边前卫的情况下,就不能在中场安置 WB),因此准确的讲, WB 的含义应该是“通造型球员”,即攻能上去,守能回来的球员。本阵型卡诺斯的位置实际上将其从 SB 位置上往上升了一格,成为介于边后卫和前卫之间的角色,目的是在保证防守的同时,通过后排的高速插上大力射门获得机会。

## 对策二：核心球员和场上分工

如果说拥有“司令塔”特技是 WE7 核心球员的标志,那么有着 Middle Shot 绝技的球员就是 WE9 中当之无愧的绝对明星。有很多玩家抱怨本作的远射已经强到了离谱的地步,这里指的就是那些依靠 Middle Shot 欺敌门将的爆射族们。到了 PC 版 PES5,远射的威力没有丝毫削减。

适应比赛时,玩家必须首先搞清队中的远射好手是谁。组织进攻效率低下时,每一次进攻都要像朝鲜队那样以射门结束,因为不管打上打不上,这样比传送到死后被对方轻松断球打反击要实惠。远射时的力量不要超过一半, Middle Shot 特技拥有者在力量控制得当时都不会把球打高,问题就是你是否有足够的空间和时间来打门。例如阿德的远射相当恐怖,一旦球射出就基本上没希望了,但他在射门前是非常好破绽的,因为他的摆腿幅度大,防守时注意不要被他们贴住,注意封堵射门角度。最可怕的是 R11、托蒂、斯科尔斯这类球员,处于前锋身后的他们很难用中后卫直接和他们对话,况且他们的射门动作隐蔽,更加防不胜防。

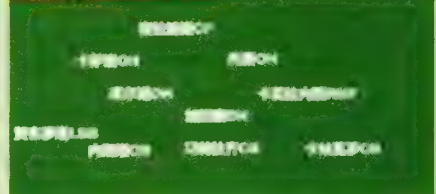
新增加的弧线射门配合远射可以起到很好的效果。外脚背打门(射门蓄力槽出现后按住任意键)可以提高球的速度,即使不给出现方向,球一般也是奔两个门柱去的。一旦打中门框范围以内基本上就是必进,问题是球更多的是砸向门框或者擦着立柱飞出底线。外脚背弧线射门另一个好处就是即便门将扑救到,球觉得无法阻挡性或者托出底线,如在左侧射门,门将手触球后,球必然向右侧弹,留下很好的捡漏机会。内脚背弧线射门的操作是射门蓄力槽出现后按住 R2,可以打出强烈的内旋球,球速减慢,不宜禁区外轰炸,更适合在角度不大的情况下使用(尤其是门将封住角度又没有完全出线的情况下)。一些任意球精度较高的选手射出的内脚背球比外脚背更令门将难以处理,如在大禁区线附近的小贝用三分之一力量射内旋球,无论门将站位多好,绝对无法直接抱住,这就给门前的机会主义者留下了发挥的舞台。

英超中有一种司空见惯的进球方式对于 PES5 玩家发挥核心球员射门能力很有帮助,这就是边路突破后回敲中路,给后排高速插上核心球员,最具威胁的是前锋背身倚向对方后卫后回敲给中锋,由于前腰是高速插上,周围不会有任何人干扰,射门动作可以完全展开,又因为后卫的防守被吸引了,本方前腰也会有适当的射门空间,具体可以参见笔者在前文中设置的英格兰阵型,两个前腰紧紧尾随两名前锋部署,前锋拿球后不一定要用速度过掉对手,背身用三角腿(或者用脚后跟)将球回给紧随身后的杰拉德和兰帕德两重炮,对于任何门将而言都是一场灾难。

## 对策三：储存功能

WE 系列的多阵型储存和实时切换是一个相当实用的功能,但对于许多不经常对敌的玩家而言,副阵的使用率还不是很高。副阵可以就四大战术(后卫线回收、逼抢、越位、反压)进行切换,也可以随时调整攻防转换中球员的位置,弥补 AI 在协防二方阵转换时出现的漏洞。以笔者使用的意大利阵型为例。

## ■案例四：开启战术为 B-B-B-B

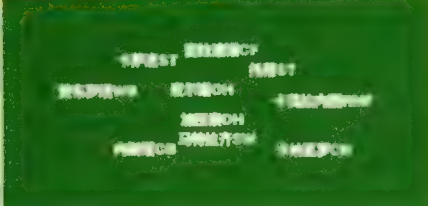


以此为主阵型的目的是考虑到意大利中场的创造性问题,以五人组成的中场力求保持对球的控制,由于目前意大利没有速度奇快或者身体有压倒性优势的前锋,打一贯的龟缩防守往往往是死路一条,千万不要认为马上介绍的副阵在上述阵型有天壤之别,副阵的设计原则是以主阵为基础,绝对不能出现人员位置的大幅



度调整(尤其是横向位置的变动),因为这样一来在开启新阵型后,球员们会放弃防守区域而忙着彼此交换位置,造成防守的极大混乱。拜一向 BT 的后卫线数值所赐,尽管这个阵型的中场拦截能力已经是史上最差,但意大利就他打反击的本钱还是有的。断球后开启新阵型如下:

#### ■范例五: 开启战术为 B-A-B-A

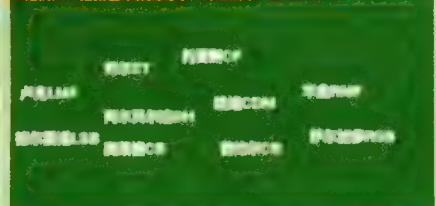


从中我们不难看出,副阵实际是推进进攻球员的位置强行往上提,因为意大利中场的向前意识实在是太差了。很多对 FIFA 不屑一顾的玩家倒是对于 WE 中做不到的两个操作感到忿忿不平,这就是跑位键和插上键。如果不用副阵,反击时的插上完全是依靠 AI 来完成,这样决定比赛结果的也许就完全依靠双方玩家“人品”的好坏了。OH—ST 和 DH—CDM 之间的切换,结合 A,B 阵对关键球员攻防意识的转换,可以让玩家手动操作后推选手插上。它的实质就是通过球员的位置调整来绕开 AI 达到控制队形强行推进或者回收的效果。上述的意大利 B 阵中,卡萨洛在切换成 ST 后可以完全发挥他的向前意识,能在反击中冲起来,为了



防止冲刺性能极佳的赞布罗塔打脚,我们将他从后卫线位置直接调整到中场。无论是现实还是游戏,皮尔诺在意大利的混池流打中绝对是一个鸡肋般的人物,而在 B 阵中,我们让他离开防区,向前提一格位置充当前腰,和托蒂向呼应,两枚司令塔的存在让反击威力大增。考虑到后场的空虚,卡拉内西的位置不要做变动,加图索的防守意识调整到最高,马特拉齐向前提半格,位置属性调整到 SW(清道夫),和加图索一同保证反击失败后对中场的控制。

#### ■范例六: 狂轰滥炸西班牙, 开启战术: A-B-B-B

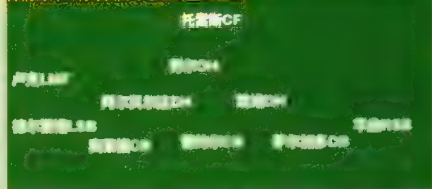


阵型 A 在防守中已经够用,为了保险起见,我们也可以设计一个站位不变的副阵,仅仅将战术变动为 C-A-B-A,拉回方位线,开启一级逼抢,同时伺机断球后打对方反击。总之副阵的切换时机是在攻防转换的瞬间,其他时候不要随意变动。

这差不多就是西班牙的默认阵型了,本代的西班牙连携高,球员技术好,是最容易上手的一支球队。它也是最真实的一支国家队——那种古典艺术足球可以给操作者以极大的享受。尽管它的两翼集中了当今足坛顶尖的突破好手,但阵线的推进速度不快。更多的是利用传球来调动对手。它的缺点和优点一样明显:顺风球的情况下,即便是对方使用拦截能力超强的英格兰和意大利也难以控制住比赛节奏,缺点就是当被对方先进球的情况下,一旦对手打起龟缩,本方就相

当被动了。而且由于队员跑动不积极,只有在阵型上调整到 A 时才能发挥最大效能,这样就造成了对手反击的机会,毕竟西班牙的中场拦截能力还是相当差的。为此,在防守时切换到 一个铁桶阵就非常必要了。

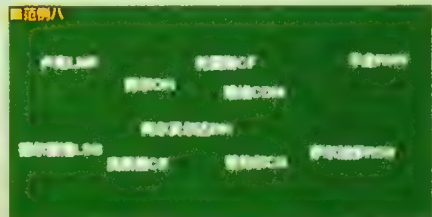
#### ■范例七: 开启战术: C-A-A-A 除前场外所有球员防守意识调整至最高



这个副阵实际是在中场展开人海战术,用人数来弥补西班牙弱化的中场防区。前场只留下托雷斯一个人骚扰,劳尔切换到前腰位置,起到假前腰,真中前卫的效果。哈维回撤至与阿尔贝尔达达线平行的位置,改打纯防守型后腰。萨加多客串中后卫,华金回到后场改打边后卫,不要对他的防守能力报以太大希望,他的作用是迅速反击受助攻但常回不来的阿尔加多的防区。配合 C 级防守线压上程度和全员防守意识最高,可以以最快速度控制队形整体回防,改变属性的边后卫会飞速会追到禁区线附近。笔者曾经计算过,整个防线的展开至少需要 7 秒时间,而这个阵型可以缩短到 5 秒,2 秒钟可以在场上发生很多意想不到的时间。滞留前场的卢克,劳尔必须想方设法延缓对手的气势,必要时可以采取战术犯规。真正起到破坏作业核心作用的是阿尔贝尔达,阿尔贝尔达是西甲赛场上为数不多的工兵型后腰,感觉 KCET 给他的防守数值还是偏低了。

有的玩家可能对后卫退打 RSB 位置感到不解,因为他的盘带精度和速度是全队最高的,一旦防守成功转入反击后岂不是完全放弃右路的攻击吗?事实上西班牙反击时依靠左路已经足够,这个位置上无论雷耶斯,加西亚还是维森特都是此中一流好手。快速反击中两翼齐飞是毫无效果的,如果左路受阻而考虑通过中轴线进攻的话,则实际上这次反击就已经失败了。

成功回收,也阻绝了对手的反击,新的问题来了,由于副阵是强行压缩中场,以空间换取时间的消极打发,这就造成阵型被人为的压缩,一旦重现获得控球权后,攻击线无法展开,匆忙中往往又被对方反击,造成中国足球迷司空见惯的球队被人家在自己半场当球霸的悲惨场面。因此我们还必须再为这种情况设计一个附加阵型 C。



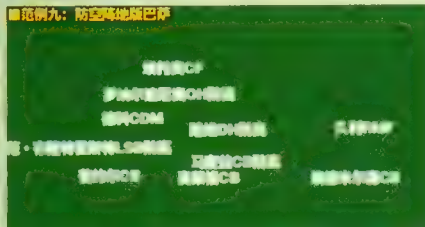
经典的 4-3-3 所打造出的狂轰滥炸版西班牙横空出世了,在使用 B 阵得球后,迅速切换到这阵型,华金和卢克组成的两翼会飞速前插,哈维坐镇中央发挥司令塔特长的优势,劳尔不推到前场,因为此时中场需要一个能控球、能分球的人,一个压扁饼的乌龟壳可以在瞬间展开为凶残的狼群。4-3-3 一向是 WE 系列的最 BT 阵型,除了前锋有三个,一个重要的原因就是这是一个超级有纵深度的阵型。WE 系列一直都存在一个问题,横向传球被断的可能性比纵向传球要大,所以 3-6-1 或者 3-5-2 在接近禁区时只能以横传来调动对反的铁桶阵。故在反击时调整到 4-3-3 的玩家尽可能的进行纵向的直传,反击通过中场时不要追求花里胡哨的盘带或者传接配合,所有球员的跑位也以直线为主,保证反击运转的流畅。

连携高,前场传球突破高云集的巴萨是不少玩家的最爱,一想到巴萨的防守,不少球迷首先想到的就是这样一副景象:黑白巫师在前场表演眼花缭乱的传接配合,忽然一不小心风云逆转……实战中感觉 PES 中的巴萨队是最不怕防的球队(尤其是和电脑对战),它的前场球员动作频率普遍偏低,很少会由于操



作延迟造成传球失误,而且人人能突破,人能远射,对方贸然上抢的后果很可怕。这就造成进攻中完全将对手压制在 25 米区域,将对手打扁以后,即便传球被断,他的攻击线也无法展开。后腰位置上的马奎兹的防守能力是相当出众的,他往往能在对手合群反击时破坏传球路线,来打对手的“反击手”。

游戏中的巴萨防线在后卫线的高度,因为两个边后卫的攻击性太高,对手反击中路可以做到完全堵死。但两边想不一次不被突破是不可能的,况且对手可以利用普约尔和奥莱格的身高劣势,不一定非要突到底线再传球,任何长传速度高的球员采用斜 45 度长传,甚至是过中场后直接用 L1 禁区做定向长传都会造成危险,至于任意球时的防守问题就更不用说了,为此在巴萨禁区内打造一个防空空地就非常关键。见下图:



首先要讲的是,这是防守时的副阵,如用在进攻时会使威力大大降低巴萨的进攻威力。与默认阵容不同的有如下几点: R11 的积极性较高,即使防守意识不调整,他也会很积极的协防中场的防守,从 ST 调整到 OH 并讲防守意识调到最高是为了让他快速会追到大禁区线附近。因为 PES5 中抢断闪光的往往不是防守值有多高的球员,而是速度快、动作灵活的选手, R11 抬起来的效果并不比加图索差。久利涅夫拉回到中场, KCET 从 WE7 开始就一直对他有歧视,尽管表面数值高的一塌糊涂,但反击中“灵猫”的本色依然表现不出来,所以防守成功后的防反路线还是依靠马奎兹——R11——埃托奥这样的路线。马奎兹离开后腰位置退半格回到禁区打中后卫(他具备中后卫位置适应性),发挥接近 1 X 9 的身高来充当防空空地的主要火力点。之所以放后腰位置,是因为游戏中的德利和哈维的防守数值给得相当夸张,让他们二人组成中场快响锤绰绰有余,仅仅要注意的是不要使用哈维的小号身形去跟这个位置的堆埃拉之流的野马硬碰硬即可。至于得球后反击的阵型,只要恢复默认的阵型即可。

以上是给玩家们提供的一些范例,实战中对副阵的使用并没有定法,原则只有四个字——随机应变。公认的中国足球外教最大水货阿里汉尽管指挥水平一般,但指出我国球员“现代意识”不够时说的的一句话也值得 WEer 们参考:“当对手是在前面留下一个前锋的时候,我们的四个后卫还是原地不动,此时两个边后卫就应该上去”,所以有的玩家为了保险起见,安排将一个边后卫换成中后卫,甚至将里耶里奥那那排出四个中后卫,这固然保险,但在对手不防反的情况下,己方的进攻就打少了一份力量,而根据场上局势切变阵,副阵完全可以避免这个问题,让防守不受影响的情况下,攻的时候尽可能多的人上去。又如玩家们总之喜欢计较某某阵型的优劣问题,实战中人们应该控制阵型,而不是让死阵把活人的打发去全部照搬。在欧冠的 4—3—3 而导致中场控制不住的情况下,可以用副阵将左侧的罗本和右侧的范梅德拉到中场,成为 4—5—1 阵型,类似的变化还有 3—5—2 变 5—3—2 (两边前卫回收,由攻转守时使用), 3—6—1 变 3—4—3 (两边前卫充当边锋,由守转攻中使用)等等变化就靠各位自由发挥了。

## 对第四:控制节奏

### 1. 节奏的变化

PES3 的主题是“技术”,因为盘带系统做得过于夸张,对比比的就是谁的盘带更强, PES4 的主题则是“套路”,比的对阵型的运用和进攻套路的熟悉程度。显然, PES5 的主题是“控制”,除控制中场以外,玩家还要求控制比赛的节奏。

很难说游戏中如何实现控制比赛节奏,有的玩家理解为“多控球”,但如果没有对比赛走向的驾驭能力,多控球往往就是己方陷入全面被动的导火索。只要 40% 控球时间照样能死打对方的高手大有人在。由于卡位和逼抢(外加 PC 版中对单人防守面积的扩大)的提高,一味的控球使得打不到中场后只能以盲目的横传来延续进攻,而横传恰恰是最容易出现失误的,在和电脑对战过程中,电脑的积极抢断意识并不高,在空无一人的禁区弧顶区域来回倒脚十几脚并不是一个无法完成的任务,问题是对手禁区内全是人的情况下,除了外圈远射,恐怕再这么打下去浪费的还是自己的时间。有的玩家认为控制节奏就是拉丁流的“慢三”,放慢节奏的最大好处就是无论进攻还是防守,可以保持良好的队形,问题是这种节奏的突然性不够,攻击点很容易被对手看死。

因此,节奏应该是一个变量,普通人高马大的欧洲球队并不惧怕丁流球队,一味的快或者慢对一个良好的防守队形而言并不构成实质性的威胁,欧洲队最怕的是巴西那群慢中带快的变化。游戏中也一样,尤其是与人对战中,节奏的突然加快往往最容易出现于对手的思维,让他的操作跟不上场上的形势变化。

那么如何加快节奏呢?两个利器一是速度型球员,二是短传,长传速度值快的选手。除冲刺以外, R1 加速键尽可能的不要多用,一得球就按 R1 狂冲,这是 WE 的前几代中培养出来的坏习惯,而在新作中,很多玩家抱怨“过半场一按加速带球还没跑几步就被断”,这给玩家的固有操作方式产生了很大的冲击,毕竟在现实的一场比赛中,球员们能完全配上速度键开狂冲的机会也是不多的。

加快节奏的时机应该和对手防线出现漏洞的时间一致,漏洞不会平白无故的出现,玩家的过人应该有选择性,比如去过一个有边后卫、后腰保护的边前卫,过掉以后发现自己反而被前边三人包夹,最终只能将球回传了事,到头来除了一无所获的可能性外,还剩下的一种可能就是把控球权丢掉。一旦过掉就让对方防完全被动的位位置有两个,一是边后卫,二是对方的后腰,这两个位置形成突破,处理球的方式就会变得很多,因此此时突然加快节奏就会形成攻势。

### 2. 利用节奏牵制对手

由于 R2 急停能力的提高,“护球像亨利”是一件很容易的事情。在打不开局面的情况下可以适当的回传,回传也是利用节奏牵制对手的好办法。

真宝比赛时,即便是巴西面对一支被世人深恶痛绝的球队,它也不会将对手的阵型完全被打扁,而是适当的让对方看到点希望,甚至让对方射一次门挂,同时也让该国“足记”YY 一番。游戏中也一样,当对手全面退防后,一味的死打并无法改变比分,来回几次纵向倒脚可以将对方的阵型适当拉长,我们甚至可以将球回传门将,但攻击意识一定要用 R1+L1 调到最高,因为在默认状态下,只要还有控球权,哪怕球已经回传到了中场,屏幕下方的四格攻击意识不会改变,这样对手的阵线往上压以后,本方在前场的兵力并不会太多削弱,最重要的是此时一旦加快节奏,己方最高级攻击意识状态下的球员可以很好的实现压上意图。

### 3. 控制节奏

对于防守凶狠、控球多,进攻威胁大都会造成本方节奏的丧失,实战中我们预感某场比赛会输,一个重要的原因就是节奏的丧失,场上队员启动不积极,这就造成得球后处理困难,被对手手压制在半场不能动弹。

让球员跑起来的方法是横传,前文中分析了 WE 中的横传为什么比直传更容易失误的原因,但如果要三条线运动起来,唯一的办法就是横传,直传打的是一个点,点被堵死了,进攻就失败了,而横传是一条线之间平行的联系,被破环还有后补选手可以重现组织进攻。基本

这样的思维思路就是——从一边——

这样的传球方式就是让防线推进,最大化的利用场地的纵深。尽可能的用二角线代替直传键进行横传,这样可以强制后排队员跑起来接球。■

【转载代码: 1227】



# 使命召唤 II 完全关卡攻略

## CALL OF DUTY 2



### 前进! 为了斯大林! 苏军战役篇

#### 家园保卫战 (The Winter War)

##### ① 红军训练 Red Army Training

时间: 1941年12月17日  
地点: 苏联, 莫斯科西20里处  
天气: 雪, 零下15℃

纳粹铁路逼近莫斯科, 瓦西里·斯拉夫与许多苏联公民一样, 加入到保卫祖国首都的队伍中, 作为刚入伍的新兵, 瓦西里必须通过一番训练才能投入战斗。乘车来到莫斯科郊外, 跟随战友和长官跳下卡车, 用Tab查看任务目标, 地图上用金星标注任务地点。听完雷特莱夫的命令, 顺着战壕跑到储藏间拿手枪和来复枪(F), 用数字键可切换武器, 右键为放大瞄准。向长官汇报后开始射击训练, 先朝柱子上的两只玩具熊射击, 再将后面的罐子和酒瓶射掉。接下来是肉搏技能训练, 用枪托砸向靶子(Shift), 最后学习投掷手榴弹的技能, 拾起箱子里的马铃薯朝目标投掷, 这里要用G或鼠标中键拾取, 然后对准目标投掷, 如目标较高要留出提前量, 即瞄准比目标稍高些。

回到储藏间, 询问俘虏, 然后跟队友赶往东方的德军补给库。在穿越房屋时会遇到窗口或矮墙, 用空格键可翻跃过去。跑过一串的废墟遇到德军坦克, 对对面的屋里拿烟幕弹, 再上二层朝街道左边扔烟幕弹(4), 和队友趁烟雾进入对面楼里, 最后在补给库找到一辆德军装甲车, 清除德国鬼子后上左放置炸药(F), 在杂乱的爆炸声中完成任务。



训练之时, 瓦西里向索特莱夫长官学习战斗技能

##### ② 爆破 Demolition

时间: 1942年12月2日  
地点: 苏联, 斯大林格勒  
天气: 雪, 零下20℃

瓦西里和战友一起参加斯大林格勒保卫战, 在穿越伏尔加河时, 许多同志不幸牺牲, 他愈加感觉到战争的残酷。任务开始, 由房间走进廊, 躲到箱子后用步枪开始清理左边大厅里的鬼子。等他们撤离后, 跑到窗口杀轨道附近的敌人, 然后到外面攻入对向楼里。

穿过房间进入防御线战壕, 看到前面一位战友正拖着伤员行进, 等战壕上面的坦克离去后, 只见地上的伤员气息微弱, 祝他好运吧。顺着战壕进入前面的一栋楼, 只见众多战友埋伏在这里, 这时, 跑到楼外的掩体后阻击德军的冲锋, 挡住德军的两次进攻后清理掉残兵剩勇, 再朝广场对面的德军指挥部攻去。清除楼里的鬼子, 找奥普诺夫少尉汇报, 接到炸毁大楼的任务, 先到走廊找工兵要几包炸药, 然后在在地图上的三个点放置炸药, 放好后迅速撤离出去, 回营盘去, 德军指挥部在爆炸火光中轰然倒塌。



按照奥普诺夫少尉的指示, 在工厂楼内设置炸药

#### 二、勇往直前 (Not One Step Backwards)

##### ① 修复通讯线路 Repairing the Wire

时间: 1942年12月8日  
地点: 苏联, 斯大林格勒  
天气: 雪, 零下30℃

瓦西里的分队与指挥部失去了联系, 可能战地电话的线路被德军炸断了, 所以新的任务是去修复电话线路。本关主要是巷战, 要穿越街道的很多房间, 并要沿楼梯上下清理德国鬼子, 行动的线路走即可, 途中可找到六个断点。靠近按F键将之修复。巷战的要点是利用房间和断墙, 由侧翼接近敌人, 并尽量使用烟雾弹和手榴弹来掩护自己, 炸伤敌人。将所有断点修复后, 沿电话线到屋里找到德军通讯设备, 用它与指挥部联系, 得到摧毁德军坦克的任务。在通讯设备附近找到几包炸药, 前面街道陆续出现二辆坦克, 这时先清理掉附近的鬼子, 再快速跑到坦克履带近前放炸药, 完成后躲到安全处等它爆炸, 将二辆坦克全部炸毁, 任务完成。

## ③ 军火补给线 The Pipeline



和战友一起负责军火补给线

时间:1942年12月8日

地点:苏联,斯大林格勒,1号车站,200米处

天气:雪,零下28℃

苏德两军在军火补给线展开交锋,几个小时,火车站几度易手。现在,它掌握在德军手里。瓦西里和战友按照沃尔斯凯的指挥,利用输送管道接近火车站。任务开始,沿管道一直爬过去,遇到缺口朝外探视,加有鬼子则居高临下射击偷袭,途中也会被敌人发现行踪,虽然中前面的战友纷纷牺牲,管道壁上布满弹孔,阳光透射进来形成道道光柱。等枪声歇下,再继续前行。爬到管道尽头跳下去,下楼梯与仓库里的战友会合。和战友一起跑出去,沿战壕向德军指挥部方向摸索,顺路清除掉埋伏的德国鬼子,注意距离较远的枪子要绕到侧翼清除。拿下指挥部后,要防御德军的几次反扑,敌人会从不同方向出现,要不时转换窗口防御射击。在打退几次进攻后,德军坦克出现,赶紧下楼到街道上绕到铁轨右侧,贴着墙壁清除掉前面的鬼子,再跑到车后接近坦克,并跑到其尾部放置炸药。

接下来,和战友一起占领补给站。此时地图上会同时出现三个攻击目标,建议先攻占最前面的一幢楼B,上面的枪子杀伤范围很大,建议等火车驶进铁轨到箱子后战斗,往窗口扔手榴弹清除掉枪手。占领小楼后再依次攻占A处和C处的掩体,最后到地图所示地点和战友会合,任务完成。

## 三、斯大林格勒 (Fortress Stalingrad)

### ① 市区攻坚战 Downtown Assault

时间:1943年1月15日3时

地点:苏联,斯大林格勒

天气:雪,零下44℃

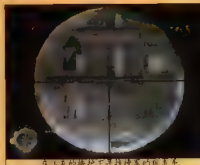
瓦西里的小队很早就在了斯大林格勒一幢住宅的地下室,早晨,在达斯沃斯少尉带领下朝街道上的德军发动攻击。任务开始要攻占三幢住宅,街道前方两侧各一幢,先沿右侧侧翼过去,找到后门进入一层,用机枪清理楼里的鬼子。这时路口出现德军坦克,返回到街道靠障碍后跑到左侧的楼里,里面大约有两三个德国鬼子,杀掉后占领第二二楼,在楼里的卫生间找到炸药,然后趁坦克转弯时由窗口跳到街面,跑到坦克尾部放炸药,把它炸成废铁。

回到左侧住宅楼,到尽头来到围墙的另一边,街道对面的便是下一目标:一幢住宅楼二楼可看到前面的街口,左右两座院落埋伏有很多鬼子,左侧的楼是德军军火库,用窗口的机枪扫杀外面的鬼子,稍后我军会攻入军火库并炸掉它。进入军火库废墟,继续清理街道上的敌人,这时会有两辆坦克出现,伺机用炸药炸毁它,最后和队友一道进入街道末端的大楼。



德军的坦克在巷战中移动

### ② 市面大楼 City Hall



在C区的掩护下寻找敌人的狙击手

时间:1943年1月15日14时20分

地点:苏联,斯大林格勒

天气:雪,零下30℃

瓦西里等人在楼里守候了很久,外面正有一队德军装甲部队经过。由于手中没有反坦克武器,只好等他们离开再继续行动。本关的任务很简单,由楼跑到街道上,慢慢朝市厅大楼推进。街道上的鬼子有的距离较远,要用障碍物由侧面逼近,然后换步枪狙杀,掩体里的鬼子建议用手榴弹轰炸,最后和战友一起攻入市厅大楼,完成任务。

### ③ 狙击手狙击 Comrade Sniper

时间:1943年1月15日16时30分

地点:苏联,斯大林格勒

天气:雪,零下25℃

瓦西里和战友一起清理市府大楼里的德国鬼子,不过德军狙击手在对面的窗子里守着,在战斗中不少战友被他们杀死,得想办法干掉他们:任务开始,进入连串的房间清除鬼子,小心窗子和沙袋等障碍物后可能藏有敌人。上楼梯再由地板的洞爬上,在这里看到一名战友被敌人枪击要害,拾起旁边的狙击步枪,通过窗口朝远处的大楼瞄准,按Shift后队友会用望远镜引诱德军的狙击手现

身,他会随机出现在大楼的不同窗口,发现他后主动扳机干掉他。

由梯子爬到一层的楼梯口,建议先清理二楼房间的鬼子,在房间里能找到火药筒,稍后会用到。等德军从广场逃离后,稍后他们会朝市府大楼发动反攻,最后的一次还会动用坦克掩护,用火雷筒炸掉它,然后一直将广场上的德军打退,结束战斗,苏军战役完成。



## 上帝保佑国王! 英军战役篇

### 四、战斗在阿拉曼 (The Battle of El Alamein)

#### ① 牵制突击 The Diversionary Raid

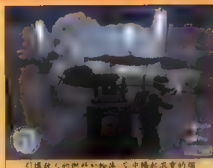
时间:1942年10月29日

地点:埃及,阿拉曼 25英里处

天气:多云,54°F

约翰·戴维斯是英军第7装甲师的一名战士,他参加了在埃及对抗纳粹隆美尔非洲军团的战斗。本关的任务是袭击德军补给站,首先攻夺地上三个德军据点,往前跳入战壕,往左边掩体扔手榴弹,拿下第一个据点。沿战壕走到尽头,顺左侧斜坡跑到另一条战壕里,清掉碉堡后往前拿下第二个据点。沿战壕攻入下一座碉堡,小心屋顶扔下的手榴弹,等爆炸后爬梯子到屋顶杀掉上面的鬼子,拿下第三个据点。

接着与普莱斯少尉和队友会合,配合友方攻夺前面的村庄哨站。在消灭德军主力后,出现新任务目标:摧毁这里的六堆油桶和三座军火库。直接用机枪射爆,军火库都在工事里,要逐个放炸药炸毁,完成任务后攻夺最后一座碉堡,清掉城里的鬼子后在里间屋里找到秘密文件,任务结束。



引爆德军的油桶和油库中升起巨大的烟

#### ② 坚守防线 Holding The Line



在敌人不是准备行动,要与队友一起配合

时间:1942年10月29日

地点:埃及,阿拉曼 30英里处

天气:多云,54°F

我们的任务是防御一座小镇,敌人会从小镇外各方面发动攻击,要灵活运用掩体优势防御。任务开始,乘兵抵住小镇边缘,随时杀附近的鬼子,跳到战壕里换装机枪,朝前方进攻的德军扫射,扔几次冲锋后敌人渐渐减少,这时扔掉机枪,跑到小镇西方防御,控制那边的大炮朝进攻的敌群的鬼子,并顺手炸掉敌军运输车。接着朝小镇西南方向防御,先杀掉掩体附近的鬼子,再控制大炮靠近远处的。最后防御小镇北方的进攻,用掩体里的机枪进行扫射,德军会借助烟雾弹掩护实施几次冲锋,注意雾中出现的近距敌人。

几次防御成功后,朝小镇中央的小楼跑去,爬到屋顶,用望远镜观察远处德军坦克位置,确定后按F键,将坐标通知给我军炮台。紧接炮台爆炸呼啸而过,将远处的坦克炸成废铁,然后,英军增援部队赶到,任务完成。

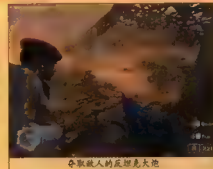
#### ③ 压制行动 Operation Supercharge

时间:1942年11月3日

地点:埃及,阿拉曼

天气:多云微风,50°F

狡猾的“沙漠之狐”隆美尔元帅在阿拉曼附近设下了约三十英里长的反坦克雷区——它被英军工兵称为“魔鬼花园”,这次的任务是配合我军坦克穿越这片雷区,顺利抵达阿拉曼。任务开始,跟在坦克后面往前推进,低走德军的防线陷入战壕,杀掉沿途的鬼子,由防空洞穿越沙丘再次与坦克会合,在穿越另一道防空洞后,接下来要摧毁几门反



在敌人的坦克后方设下陷阱





## 极限攻略 E-PASS

坦克炮,这五门炮都由故障或碉堡所连接,细心寻找并不难发现,接近后用手榴弹炸死炮手后可拿下。

将反坦克炮解决后,在战壕里,普莱斯少尉用炸药打开 道铁门,进去发现是德国鬼子的宿舍,穿过去杀进一座小村庄,解决掉街道和楼顶的枪手,最后进入前边的小楼找到德军通讯点,完成任务。

### ④ 起始的终结 The End Of The Beginning



击毁德军坦克并清理战壕

时间:1942年11月6日  
地点:接近地中海海岸  
天气:晴,微风,70°F

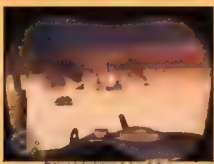
乘坐卡车穿越沙漠,朝天空望去,两军的战机正在激烈缠斗,飞机的爆炸声不绝于耳。卡车驶入城市,跳下车,用步枪消灭附近的鬼子,左侧掩体里的机枪手可以用手榴弹解决。跑过路口,与队友会合,然后沿街道杀去进入小屋,穿过民居和小巷来到码头附近,接下来要清除海岸线一排大地的炮手,利用箱子等障碍物慢慢接近大炮,逐层清理两侧的枪手和炮手。占领码头后,往右侧的围墙处逼近,由右侧的门进入小巷,往左侧的小巷清理德兵,进入小楼上二层杀掉窗口上的枪手,到阳台找到发报机,向炮兵团报告海中德军战艇的位置,然后观察德国鬼子战艇喷火的壮观场面吧。

回到街道,和队友一起前进,前边的掩体后埋伏有大堆鬼子,由左侧的小巷和房屋穿过去,找到一扇房门,由窗口上大地体的机枪手。回到街道,往南拿上德军指挥部,在二楼房间找到一张军事地图。然后回街道用机枪扫杀冲锋的德军,沿着左侧的小巷跑到码头,与普莱斯少尉会合。

## 五、装甲团 (The Tank Crews)

### ① 十字军坦克 Crusader Escape

时间:1943年1月15日  
地点:利比亚,的黎波里东南160英里处  
天气:晴,微风,74°F



击毁德军坦克并清理战壕

主角现在换成英军第7装甲师指挥官大卫·威尔斯,他要驾驶坦克与德军装甲师交战,虽然德军坦克装甲炮利,但以灵活和速度见长的我坦克也毫不逊色。任务开始,驾驶坦克随大队行进,用鼠标左键朝目标轰击,用B键使用望远镜观察。途中的德军不必理会,穿过一座小镇抵达沙丘附近,这时会看到德军坦克群,小心等他们移动到射程内(准星呈红十字),将其依次炸毁后到东部与队友集合,任务完成。

### ② 爬黑甲虫 Ridge



用机枪扫杀冲向坦克的德军

时间:1943年1月18日  
地点:利比亚,的黎波里东南65英里处  
天气:晴,微风,77°F

本关战场是沙丘地带,除了要消灭德军装甲部队,还有一些反坦克炮要对付。任务开始,随坦克往沙漠深处行进,转过沙丘,遇到两辆德军坦克,用坦克炮炸掉它们。再转过一座沙丘,看到下面有一群坦克和两门88mm口径反坦克炮,轻松将它们消灭。如果坦克受损,后道休整片刻即可恢复。越过一片沙地,绕出一道山沟,在山坡脚下有一辆行驶的德军坦克,炸掉它们后打开山沟,这时可看到前面的山坡下有近十辆坦克和两门大炮,用炮弹让它们见鬼去吧!

## 六、隆美尔的下场 (Rommel's Last Stand)

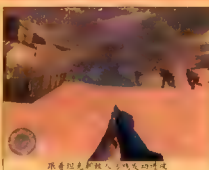
### ① 逃亡的装甲车 Armoured Car Escape

时间:1943年3月10日16时  
地点:突尼斯,陶陶  
天气:晴,微风,85°F

英勇的约翰又回来了。在攻克突尼斯的陶陶小镇后,约翰所在的部队一直

在镇中留守,等候与后方的装甲部队会师。不料德军突然向小镇反扑,令英军措手不及。任务开始,冲向窗口操起机枪朝街道的鬼子扫射,稍后德军装甲车出现,赶紧下车机,杀掉进来的几个德国鬼子,下楼梯冲到底,将装甲车上上的炮手干掉。普莱斯将上面的尸体扔下来并钻进驾驶舱,此时跳上装甲车,操纵机关枪在小镇的街道上横扫,途中要重点解决掉楼梯和街道上的反坦克鬼子——就是那些持有火箭筒的德国鬼子,要是在他们开火前杀掉他们,其次是街道上的普通德军,后期还会有几辆满载鬼子的卡车跑过来,多打几炮便可灭之。装甲车驶到镇外,等视力和意识恢复,跑过右边的房子,杀掉屋外的鬼子,沿旁边的小巷穿出,经过一番巷战,找到一辆卡车逃离小镇。

### ② 取回失地 Retaking Lost Ground



击毁德军坦克并清理战壕

时间:1943年3月11日11时  
地点:突尼斯,陶陶  
天气:晴,微风,81°F

在陶陶镇外,与我军装甲部队会师,然后在坦克配合下,朝小镇反攻。任务是摧毁镇中的五门反坦克炮,任务开始,沿街道前行,这时德军坦克将前面的坦克炸毁,跳下坦克与德军展开巷战,街道掩体后的德国鬼子不宜露面被攻,建议穿过附近的小巷,到侧面消灭,并摧毁反坦克炮,然后再攻夺街道左侧的炮兵观察点,由右边的小巷切入,消灭了附近的敌人,由梯爬上屋顶,夺取观察点。

由屋顶跳到另一侧的街道,沿南杀去,找到另一门大炮,继续前行遭遇德军坦克,稍后会有一辆坦克被击毁,干掉它。跑进坦克行进行下一道街口,里面是第四门炮,由小巷绕到侧面,杀掉掩体后的枪手和机枪手,然后沿街道继续前进,找到最后的两门大炮。将五门炮全部摧毁后,沿街道找到一座清真寺,用步枪狙杀墙头的鬼子,然后冲上台阶夺取墙头的机枪炮台向下疯狂扫射,打退几批增援德军后任务完成。

### ③ 进攻马特马特 Assault On Matmata

时间:1943年3月30日  
地点:突尼斯,马特马特  
天气:晴,微风,79°F



击毁德军坦克并清理战壕

关卡开始,约翰被困在一条小巷里,跳下车后,立即冲向左侧墙角消灭。两侧房屋内布满德军,稍不小心便会成为枪下鬼。用步枪清理对面屋顶的德兵,重点是火箭筒。一分种后,对面的铁门被火箭破开,迅速沿那条通道撤离。普莱斯来到街口,遇到大批德军伏兵,躲到掩体后慢慢清除,沿街道左转,遇到有机枪手的卡车,跟紧它往前走,英军增援的坦克会将那辆卡车炸掉。

沿左侧围墙清理前边敌人,左转看到一架鬼子的高射炮正朝我军战机开火,上前两个手榴弹,送后面的枪手见鬼去,再躲到塔楼四周墙头的敌人清理干净。最后,控制高射炮准备战斗,德军战机陆续从空中出现,将它们依次击落,消灭十几架战机后,结束此非任务。

## 七、卡恩的战斗 (The Battle for Caen)

### ① 战俘 Prisoners Of War

时间:1944年6月11日  
地点:法国,卡恩东18英里处的贝尔福特村  
天气:少云,68°F

贝尔福特是一座废弃的村庄,经过战火摧残,到处断瓦残垣。任务开始,在村外利用掩体向前推进,逐渐清水果园附近的鬼子,在果园里的土路上有辆卡车,稍后要用车运战俘。往前穿过树木,跑到巨大的弹坑里,扔手榴弹炸掉埋地埋坑的枪手,进入废墟,沿窗口用步枪扫射街道对面楼里的机枪手,然后站到外面的车后后掩体朝街口朝街道尽头冲锋。

攻到街道末端,往右侧房屋,到二楼窗口看到后面的迫击炮和炮手,换步枪将枪手射杀并清理下面增援的敌人。返回一层,穿门来到后面街道,前路被铁丝网和建筑阻隔,往右边的路过去,看到一辆载客的卡车,躲在其后射杀小队的鬼子,这时可看到后院升起烟柱,那是迫击炮在发射炮弹,穿过小屋杀掉几名枪手,完成消灭迫击炮小队的任务。

回到街道,利用掩体藏身突破德军步兵的防线,大约消灭二十名鬼子便可冲过这里。街道尽头是道断墙,由左侧的门到德兵掩体的侧面扔手榴弹过去,然后伏在掩体后消灭附近德兵和掩体后的枪手。进入左侧的小巷清光敌人,破门进

人后找到几名美军俘虏和伤员,这时要和一名队友按原路返回最初的果园,途中会遭遇零星敌人,到达果园由队友驾驶卡车,约翰跑到后厢藏匿,在街道上用车厢里的火箭筒炸毁一辆德军坦克,将车开到这座小楼前,结束任务

## ⑩十字路口 The Crossroads

时间:1944年6月12日  
地点:法国,安托威尔  
天气:多云,67°F

任务:摧毁安托威尔镇里的一座通讯站。开始沿小巷在雨中行进,换上机枪进入左侧屋子杀掉几名德军,回到小队,队友已和鬼子交上火,用步枪将窗口上的机枪干掉,这里难度较大,推荐换左机枪由左侧的废墟穿过去接近那幢小楼,进屋杀掉窗口上的机枪手,此时街道上出现德军坦克,以强大的火力压制我军,上二楼在木桶上拿到火箭筒击毁坦克

同废墟与普莱斯会合,顺着巷沿街道继续战斗,左侧的掩体后有有机枪手,进入左侧的楼层穿过去到达掩体侧面,在这里要对付大约十名德国鬼子,越过掩体进入另一侧的楼层,到二楼由窗口往下望去,对面楼里有两个枪手,下面掩体后还有有机枪手,各送他们一颗手榴弹吧。清掉一名枪手后返回街道,和普莱斯一起沿街道清理残敌,在前面遭遇一辆德军坦克,躲在安全处,等队友上去用火筒高射炮即可

来到庄园外,清理建筑和门里的鬼子,然后进入旁边的小巷打开铁门,攻入庄园周围的房屋。一幢别墅,里面藏有十多个德国鬼子,全部干掉后跳进断墙接近农场谷仓,先躲到屋顶清理冲出来的六七名敌人,再射杀谷仓窗口上的几名枪手,由左侧掩体跑到门口,扔手榴弹进去。夺取谷仓后利用窗口的机枪抵御德军的六次反扑,然后德军坦克出动,朝谷仓开炮,先躲到后面,等它轰完后再继续防御。稍后,我军战机飞临上空,德军开始溃散,打打战局后到庄园外的路口与我军装甲部队会师

## ⑪刺虎坦克 The Tiger

时间:1944年6月12日  
地点:法国,圣洛艾特镇  
天气:雨,68°F

任务:开始,跟着坦克沿公路前行,进入小镇时遭到德军坦克伏击,我坦克回归了正,前面被路障阻挡,往右侧灌木丛找到出口,往左侧掩体后,射杀窗口的鬼子进入后,消灭里面的四个敌人,到一楼窗口射杀上面的德军,离开掩体,到东侧找到断墙口,沿小巷朝前面的小楼进攻,穿出小楼来到后面的街道,左侧有德军坦克强大火力压制,我军坦克刚赶到就被炸毁了,然后德军坦克沿街道撤回(有几率被炸毁)

沿街道往西边进攻市府大楼,里面大约有二十个鬼子,火力强劲。建议由正门或窗户扔手榴弹炸一遍,再小心进入清扫。占领大楼后,跟着普莱斯少尉和队友回到街道,由北侧的断墙翻过去进攻邮局,建议先拿下邮局右侧的小楼夺取机枪,用它清理邮局周围埋伏的德军。邮局里德军火力强大,坚持一会我军坦克会增援,但它们很快会被炸毁。占领邮局后退出大楼,沿东侧的断墙绕到镇北找到一门高射炮,消灭附近的炮手

镇北往西方攻夺一座小楼,到二楼窗口往外看到前面的教堂,教堂前的矮墙里埋伏了十多个鬼子,并且有伤亡的话还会持续补充。在两个窗口和队友一起用机枪朝下面扫射,等不再有德军跑出来时,下楼躲到教堂外由几个门口往里丢手榴弹,然后和队友进去清扫

最后攻夺德军指挥部,穿过一片废墟找到前面的指挥所小楼,躲在里面往里扔手榴弹,等德军不再增援,绕到小楼后面,潜进去逐个房间清理战局

## ⑫铁箱出逃 The Brigade Box

时间:1944年6月14日  
地点:法国,阿莫亚镇  
天气:阴,66°F

任务:开始,约翰置身于城镇外的开阔地,敌军炮火朝这里密集轰炸,得迅速找到安全地方藏匿。跟着普莱斯少尉往前面的谷仓跑,进去后埋伏在木桶后,干掉里面的五个德国鬼子,稍后接到清除德军迫击炮手任务

穿出谷仓,往前面的小楼进攻,先用步枪将小楼底部的红色油桶引爆,把附近



的枪手炸死,然后利用右侧的两辆卡车掩护接近小楼,进去扫荡后,回到院落朝西北跳进断墙,在街道角落找到一门迫击炮,用步枪引爆掩体里的迫击炮,剩下的一个残敌就好对付了。第一门炮在西南方向,要跨越大片废墟才能抵达,每所废墟里都有少量鬼子藏身,逐远清理甲,在北部街道有辆装甲车,先夺下南边的小楼到二楼窗口射杀上面的机枪手,往西南穿过三四幢房屋,接近第二门迫击炮,同样先引爆掩体里的迫击炮,再清理附近的小楼,到二楼窗口狙杀掩体里的残敌

最后攻夺德军指挥部,回到北部街道上找到一幢住宅楼,队友会上前将门踢开,穿出这幢楼,来到镇北的庄园区,利用围墙层层逼近目标小楼。小楼附近掩体众多,利用它们朝窗口扔手榴弹,再进去扫荡。占领指挥部后与普莱斯会合,接到守守指挥部的命令

接下来德军小队持续反扑,先到南侧掩体后用机枪朝围墙扫射,南边的德军会陆续由围墙缺口跳进来,打退几波后,敌人利用烟雾弹掩护并迅速接近楼,此时到楼顶观察,利用东南边窗口的机枪朝下面的德军扫射,至于冲进来的鬼子,可以交给队友去解决。坚守两分钟之后,德军坦克出现在南墙处,用炮火炸开了二楼的墙,此时要由楼后的窗口跳下去,并由东侧绕出院落,途中解决四五名零散的敌人,绕到坦克背后放炸弹,将之炸毁后,与普莱斯长官会合完成任务



# 下一站,柏林! 美军战役篇

## 八、诺曼底登陆 (D Day)

### ①奥克角的战斗 The Battle Of Pointe Du Hoc

时间:1944年6月6日  
地点:奥马哈海岸1:英里处  
天气:阴,大风,57°F

奥克角是比尔·泰勒隶属于第2突击步兵D连,他的战斗经历从凌晨开始。第一项任务是登陆海岸并摧毁德军的六门155毫米口径大炮,为大部队登陆扫清障碍。任务开始,乘小船登陆,刚跳到沙滩便被炮火轰击,等恢复清醒时已被队伍淹没在岸边,这时沿悬崖底部往西,找到一根绳索爬到悬崖顶部



登陆奥克角,摧毁德军的远程大炮

爬上悬崖,蹲身往前去,沿途干掉三个鬼子,拾到手榴弹和弹药,走到敌人掩体附近,扔手榴弹过去,到战壕末端,遇到几名队友,前面有辆德军碉堡,机枪火力很强,扔出一颗烟雾弹,趁着烟雾弥漫时,跳出战壕往南端的掩体跑,射杀里面的机枪手后跳入掩体后的战壕。顺着战壕跑,轻松干掉十多个鬼子,抵达队友会的后面,迅速清理掉里面的四个敌人。往南,沿着雷区标志与卡车的队友会合,一起攻入前面的庄园,这里有大约三十个敌人需要清理。到二楼,用狙击步枪杀掉埋伏在庄园的德军。攻进果园时,一辆德军装甲车出现,马上换狙击步枪杀掉上面的机枪手

穿过果园,来到公路上,公路两侧被路障阻挡,正中的路通向一片空地。跟着兰德尔长官一起跑过去,找到六门大炮,兰德尔往南炮上放炸药,余下的四门要由比尔来放,放完所有炸药后,返回公路与队友会合

接下来的任务是返回奥克角的战壕,拿下三座德军碉堡。按原路沿果园和庄园穿回去,途中解决掉零散的十多个鬼子。回到阵地,利用步枪瞄准并朝北边的大铁门跑去,队友用炸药将之炸开。进门后,往左跑入战壕,顺着它走,守守第一座碉堡,余下的两座碉堡与战壕相连,不难找到。注意,碉堡内空间都很狭小,在后面的人先往里扔手榴弹,再进去扫荡,拿下全部碉堡后到阵地与队友会合

### ②奥克角防御战 Defending The Pointe

时间:1944年6月7日  
地点:法国,诺曼底  
天气:阴,60°F

在我军攻占奥克角后,德军多次反攻,企图找到防御线的薄弱点,夺回阵地。任务开始,比尔位于果园南端的公路上,先往南边的路口防御,操起机枪朝南来的德军扫射,稍后赶到西边的路障后防御,由敌人阵列进密林并有机枪手掩护,







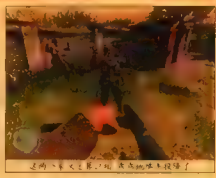
狙击手在战斗中

建议蹲到后方用力狙击步枪射杀,狙击步枪子弹有一百发,弹药有余。  
坚守一段时间后,接到命令,往东面方向撤退,利用矮墙狙击敌人。稍后退回庄园小屋的二层,利用窗口的机枪配合果队的敌人打退敌人。打上一会,接到撤退的命令。这时清掉庄园的德军,撤回奥克角阵地,蹲伏到战壕里,等候德军冲上来。敌人数量很多,在阻击掩护下冲锋速度很快,所以我军在防御一分钟后果断撤退,用后面的矮墙继续防御,此时出现五分钟的倒计时。  
守到最后的两英里后,坚守到四分钟的时候,会出现放信号弹的提示。冲出碉堡,到顶部占领一地点占领碉堡,我们的援军——空军和装甲兵随后赶到,任务结束。

#### ④西罗镇 The Silos

时间:1944年7月14日  
地点:法国博蒙特-海牙  
天气:晴,72°F

诺曼底登陆后,我军受到德军狙击手的狙击,损失颇大,不得已炸毁村庄里所有的高层建筑。此次的任务就是前往西罗镇,清除隐藏在里面的德军,为大部分顺利进军开辟道路。任务开始,跟着三德队长官一起往前,来到小镇外,从队员手中抢过机枪,消灭左前方掩体后的德军,以及持续增援的敌人援军。掩护队长朝小镇田野冲锋陷阵。



掩护队长朝小镇田野冲锋陷阵

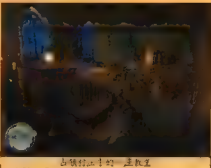
越过田野时,记得将随身手枪扔掉,从德国鬼子的尸体上拿到冲锋枪。接下来会出现五个任务,分别攻夺小镇里的邮局、指挥部、谷仓、农舍和一座废弃的小屋。这五个地点不一定按照顺序攻取,但根据位置,笔者建议按以下的路线完成。

首先攻夺南部田野附近的农舍小屋,外面的油桶可炸死一定数量的鬼子。往楼里扔手榴弹,冲进去到二层窗口朝院落里的埋伏的敌人射击,用狙击步枪效果很好。本关狙击步枪充足,要好好利用。解决掉周围埋伏的敌人后下楼,摸到村庄门口展开激战。这里要面对三个方向攻来的德兵,门外左侧是德军指挥部,正对着一辆卡车,有敌军不断跑过来,而右边的小屋门口都有枪手。躲在门的右侧,慢慢将鬼子清除掉,其间会有鬼子冲上来,消灭他们拿弹药补给。将外面的德国鬼子清理得差不多后,往门外的箱子后藏身,朝指挥部门窗里扔手榴弹,稍后进去占领之。

由指挥部的后门出去,清理掉附近几幢民居的德军,穿过街道抵达西北的邮局,攻夺后再往西北占领谷仓。侧面的木桩和干草堆都是不错的掩体。最后朝镇里的一幢小屋进攻,拿下五个目标后接到新任务——占领小镇的高塔,和两名队友一起由塔梯爬上,在塔顶利用高塔上的瞄准镜来寻找狙击枪位置,在使用瞄准镜前,先发射炮弹出现的烟柱位置,再朝那个方向瞄准就容易找到了。将所有炮手射杀后,协助援军清理剩下的残兵。得到提示后由塔梯爬回地面,与三德队长和队友会合,任务完成。

### 九、400号山丘 (Hill 400)

#### ①伯格斯坦 Bergstein



狙击手在战斗中

时间:1944年12月6日  
地点:德国,伯格斯坦  
天气:大雨,43°F

在敌人德国境内后,比尔所在的部队一直在战壕里等待,士兵们在雨水和炮火中变得憔悴疲惫,还好他们最近接到了进攻伯格斯坦的命令,终于可以在无聊的站守后活动一下筋骨了。任务开始后跟队友往西侧的小楼摸去,跑到小楼后往窗里扔手榴弹,然后进去清除德兵,配合战友友杀掉了小楼外西侧的公路上,在北方的公路南侧,小楼里的枪手火力强劲,利用路边的车厢和木箱接近它,换子步枪狙击窗口的枪手,杀掉七八名后,跑进小楼里清理,接下来还要攻夺两幢住宅楼。

将马路对面的两幢住宅楼夺取后,比尔跑到小路上向长官汇报,不想他就被炮弹震晕,恢复理智后朝公路东侧的开阔地进攻,前面的机枪门被打开,朝里面的小屋门窗扔手榴弹,和队友一起冲进去清掉。穿出小屋先往左边的窗洞里扔一颗手榴弹,公路的对面是德军的据点,快速冲向它的左侧,朝几个窗洞里扔手榴弹,再从德军的尸体里收集手榴弹继续作战,里面的德兵几无藏身之地,炸个七八圈清理起来就简单多了。

回到公路队友离开左侧小屋的门,穿出去看到队友扛着火箭筒炸开对面房屋的一堵墙,由墙洞穿过去到小屋的另一侧,然后队友会离开前面的另一幢楼房的门,进去杀完德军后由二层窗口望出去,看到教堂落里的鬼子,附近还有一辆装甲车。先换步枪清理院落里埋伏的二三名枪手,下楼出去炸掉装甲车,最后由炸开的墙洞进入教堂清扫德军,回到公路上与长官碰头任务完成。

#### ②攻占西罗镇 Silos Lead The Way

时间:1944年12月7日  
地点:400号山丘山下  
天气:阴,45°F



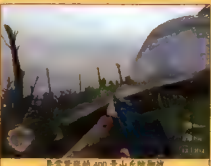
狙击手在战斗中

本关的任务是拔除400号山丘的四座德军防御碉堡,它们是线性排列,每两座碉堡之间都会遭遇几批鬼子,要利用树木、路障等掩体来藏身并接近,朝沙袋后或散兵坑里投掷手榴弹。在沿途会有成排的警戒区标志牌,千万不要试图越过雷区,必死无疑。在接近碉堡时,记得利用烟筒弄的掩护穿越火力网,绕到碉堡的背后,用炸药破开门,往里面扔几颗手榴弹,最后再进去清理里面的鬼子。

拿下三座碉堡后,朝山丘进攻,先将右边的两门迫击炮炸掉,阵地上的装甲车也用炸药炸毁,然后进入战壕与阵地上的德军交火,清理掉外围的鬼子,接近第四座碉堡完成占领任务。

#### ④400号山丘的战斗 The Battle For Hill 400

时间:1944年12月8日  
地点:德国伯格斯坦  
天气:晴,45°F



狙击手在战斗中

这是一场比较惨烈的防御战,要灵活避开敌人的密集火力,以保存实力。坚守到援军抵达为止。任务开始,听长官训话完毕后,蹲着狙击步枪冲上碉堡,任务是解决掉山坡上的追击枪手,第一门迫击炮在西北,第二门在东方,第三门在西方,先用近处的烟雾弹占领位置,再用烟雾弹寻找枪手。将所有的枪手杀死后,到碉堡南边架起机枪朝德军的进攻,稍后会出出现队友提示,故战友将山头顶实打密集轰炸,这时马上跑到附近的炮台或碉堡里藏身,等轰炸结束后,再站出来继续抵抗德军的进攻。

德军借助烟雾朝山丘进攻,先用木箱上的机枪打射,但敌人是越来越多,所以它们有边打边攻。德军会出动三辆装甲车的增援兵力,接到碉堡提示,找到队友友将它们全部炸掉,干完这该死敌人后,出现五分钟倒计时,面对德军的再次进攻,仍然且战且退,拖着打到五分钟时间,便会有我军战机从空中出现,德军开始大溃败。

### 十、渡过莱茵河 (Crossing the Rhine)

#### ①渡口 The Crossing Point

时间:1945年3月24日  
地点:德国,沃伦丹  
天气:晴,59°F

乘两辆坦克渡过莱茵河,来到河畔的沃伦丹镇外,登陆后躲到树干后藏身,快速往左侧的雷区标识线绕过去,途中记得找障碍物藏身。首先要夺取左边的两门防空炮,接近小楼外的院落后,从围墙缺口朝大碉堡附近扔几颗手榴弹,再往门里扔几颗,清除敌人后,上前使用一下防空炮,这样才能确认夺取。进入楼里,清掉一下残敌,由另侧窗口朝前面的房屋射击,在屋后找到第二门炮,同样用手榴弹炸死炮兵。

往左侧的小巷穿过,在尽头的一道矮墙后是第三门炮,不过要由左侧的房屋穿到北边街道,再往西方的广场绕过去才能接近,途中要躲个矮屋清理敌人。由东边的小巷里找到第三门炮。再由右侧的院落穿到另一条小巷,往北攻入一片基地,穿过基地找到第四门炮,沿着街道一直走过去,最后抵达一座有石塔建筑的地方,藏在石塔后清理西侧的德军。稍后,会由西方的两辆并出两辆德军坦克,快速跑过去轰炸你,如果坦克跑掉,也可按原路回去找,用大炮或炸药炸之。将两辆坦克消灭后,回到广场将德国兵清除掉,再回到基地,和兰德中士与布兰克上校会合,完成美军战役。

■ [例证代码:1228]



狙击手在战斗中

# 秘集市

【剪报代码:1229】

## 文明IV Civilization 4

以任何文本编辑器 (如记事本程序 Notepad.exe) 打开游戏安装目录中的 civ4config 文件, 将其中的:

CheatCode = 0  
改为:  
CheatCode = chipotle  
保存后进入游戏, 即可按【F】键进入游戏, 输入下列代码并回车获得相应功能 (我们仅列出基本命令):

help 显示所有控制台命令代码  
Console.CreateDocumentation Command.txt  
在游戏安装目录写一个含有所有命令的文本文件  
Player.changeGold #1, #2  
改变代号 #1 (0 为选定的角色) 的角色的金钱数为 #2  
Player.setGold #1, #2  
设置代号 #1 (0 为选定的角色) 的角色的金钱数为 #2  
【测试:NA PAGAN 提供 C】

## 英雄萨姆 II Serious Sam 2

游戏中按【F】键进入游戏控制, 输入下列代码并回车获得相应功能:

saam\_iEnableCheats=1  
关闭秘籍模式  
按【F】键及【ESC】键, 此后按【F1】键出现秘籍菜单。  
如果使用下列代码可获得相应功能: 开发者模式  
saam\_iEnableCheats=2 关闭秘籍模式  
saam\_iEnableCheats=0  
【测试:NA PAGAN 提供 A】

## 手足兄弟连: 浴血奋战 Brothers in Arms: Earning in Blood

以任何文本编辑器 (如记事本程序 Notepad.exe) 打开游戏安装目录 system 子目录中的 eib.ini 文件, 找到 [Engine.GameInfo] 这一字符串, 在其下面一行:

bCheatsEnabled=True  
改为: bCheatsEnabled=False  
保存此文件并进入游戏, 即可按【F】键进入游戏控制, 输入下列代码并回车获得相应功能:

god 主角刀枪不入模式开关  
godoff 队员刀枪不入模式开关  
superquad 飞行模式  
fly 飞行模式

## 使命召唤 II Call of Duty 2

在游戏中主菜单选择 "OptionsGame Options", 并在其中将 "Enable Console" 选项选为 "Yes", 此后可按【F】键进入游戏控制, 输入下列代码并回车获得相应功能, 以此方式选定关卡并进入游戏后, 再按【F】键进入游戏控制, 输入下列代码并回车获得相应功能:

god 刀枪不入模式  
demigod 半刀枪不入模式  
notarget 免疫攻击模式  
ufo 飞行模式  
noclip 穿墙模式  
kill 自杀  
give ammo 弹药全满  
give all 获得所有武器及弹药、生命、护甲全满  
give X 生成指定名称 X 的物品  
jumptonode 传送到一个节点

map X 输入指定名称 X 的地图, 地图名称列表如下:  
对应关卡: 地图名称  
88 Ridge: 88Ridge  
Armored Car Escape: toujane\_ride  
Assault On Holmatov: matmata  
Bergstein: bergstein  
Comrade Sniper: downtown\_sniper  
Crusader Charge: libya  
Defending The Pointe: duhoc\_defend

## 劲爆美国职业篮 06 NBA Live 06

在游戏中按【F】键进入游戏控制, 输入下列代码可获得相应功能:

DR1239C249  
在游戏中的可用 Adidas A3 Garnett 3 球鞋  
J2353CARTYR 在游戏中可用 S. Carter 3 球鞋  
【测试:NA PAGAN 提供 C】

## 丛林之刃 II Vietcong 2

游戏中按【F】键进入游戏控制, 输入下列代码并回车获得相应功能:

cheat.god 刀枪不入模式开关  
cheat.heal 生命全满  
cheat.openwc 开放所有 VC 任务  
cheat.openus 开放所有 US 任务  
cheat.nextmission 连续输入下 关卡  
cheat.savenutld 无视所有医疗开关  
cheat.erikgun 超强大威力模式开关  
【测试:NA PAGAN 提供 A】

## 闪电战 II Blitzkrieg 2

游戏中按【F】键进入游戏控制, 输入下列代码并回车获得相应功能:

#Password ("Barbarossa") 开启秘籍模式  
(注意左括号之后及右括号之前留一个空格)  
#win(0) 当关卡全关即胜利  
#god(0, 1) 刀枪不入模式  
#god(0, 2) 刀枪不入模式且一击放倒  
#god(0, 0) 关闭刀枪不入模式  
#ChangeWarFog (#) 战场景影开关 (#=0 关 /1 开)  
【测试:NA PAGAN 提供 A】

## 帝国时代 Age of Empires 3

以任何文本编辑器 (如记事本程序 Notepad.exe) 打开游戏安装目录中 data 子目录中的 proto.xml 文件 (使用文件管理器需先将此文件的属性属性为 "读", 搜索 Createof 这一字符串, 可以找到 CreateofFood, CreateofCoin, CreateofWood, CreateofFoodLarge, CreateofCoinLarge, CreateofWoodLarge 等, 在其附近找到 InitialResourceCount 这一标志, 将这一标志附近的一些括号所包含的初始资源数修改为你需要的数字, 例如这里每个参数的初始资源数为 "100,000", 你可以将其改为 "99999,000", 这样在游戏中你得到相应的资源即可获得大量的资源了。

由于上述修改的资源数据分布于各个箱子中, 要想立即 "暴富", 还可以在此文件中搜索 Settler 这一字符串, 在其附近找到 GatherCheat 这一标志, 将其数值改大 (如 99999), 这样在游戏中你的角色捡到箱子后即可立即获得指定数量的资源了。

在游戏中按回车键出现输入提示, 输入下列代码获得相应功能:

x marks the spot 清除战场军事  
medium rare please 获得 10000 食物  
give me liberty 获得 10000 金钱  
give me coin 获得 10000 金钱  
nova or orion 获得 10000 经验  
speed always wins 建造和采集速度加快 100 倍  
this is too hard 当前关卡卡住时  
tuck tuck tuck 生成怪兽卡卡  
ya gotta make do with what ya got 生成大炮  
sooo good 被步兵杀死会发出 "Musketeeer'd!"  
【测试:NA PAGAN 提供 A】



defenseneio # 敌人耳麦模式开关 (#=0 关 /1 开)  
若使用 2ndquad 这一字符串作为你的游戏资料名称, 即可开放所有关卡及照片编辑器, 同时在游戏中按【ESC】键出现游戏菜单, 选择下方 CHEATS 按钮进入游戏秘籍菜单, 可选择电影模式、无子弹模式及超团队模式。  
【测试:有效 PAGAN 提供 A】

【测试:有效】经编辑部实际测试通过  
【测试:NA】未经编辑部测试

The Tank Squadrons: mis\_05 9  
Rommel's Last Stand: mis\_06 9  
D-Day: mis\_07 9  
The Battle For Caen: mis\_08 9  
Hill 400: mis\_09 9  
Crossing The Rhine: mis\_10 9

注: 如果选择任务卡后秘籍模式启动无效, 可以通过: demvap X  
这样的指令输入指定名称 X 的地图场景来尝试开始秘籍模式。  
【测试:有效 PAGAN 提供 A】



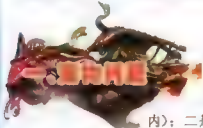


# QQ幻想 经验谈



文/仗剑走天涯

**Q**《幻想》刚公测不久,相信大家对这款游戏还不很了解,有些盲目的升等级难免感觉枯燥,其实这款游戏的设计与普通网游也有很多不同,下面笔者就针对一些重点问题讲讲自己的经验,希望借助这篇文章可以帮助新手们更好的发展。



我的建议是一开始在30级以前没必要养宠,原因有两个:一是宠会分你的经验,降低你的升级效率(有些宠物有增加主人经验的技能,不在此讨论范围内);二是养宠会花费很多钱来降低饥饿的食物(1Y一个)。在25以前基本是穷困时期,而且一开始养的狼、鬼火、地魔、兔子等都没什么用(用的最多的还是搜集)。

所以想养宠的人暂时忍下,30以后可以抓风精灵了,这个东西来有些直接就是有搜集技能(偶抓的直接就有LV3搜集)或者是逃逸等其他技能。我觉得从这个等级开始,就有必要养只宠物了。原因有两点:首先需要开始组队抢装备了,如果你不是跟熟悉的人组队杀BOSS,那么你不养只宠帮你抢装备,30以后你只能穿垃圾装备。其次30以后基本是开始奔小康了,有多余的钱养宠,不会造成你连买药的钱都没有的局面。

宠物有两个问题大家注意:

①关于35级就可以骑的狼王,目前好象还没办法骑。抓狼王需要捆仙索,而捆仙只有50UP的怪和BOSS才掉,50UP的怪只有火焰岛上才有,可是火焰岛就我所知目前还没开。目前我们能杀的最高等级怪就是东海4的BOSS美人鱼W(LV50)。相当难杀,35级的战士穿着并不垃圾的装备被打一下去掉400多的血,我曾经和朋友组队去杀,可是好象只掉48左右的装备和天地绝(抓50以上和特殊定的),并不掉捆仙。

②2.30以后大家都会去抓风精,那东西相当难抓,大概40个瓶子能

抓到2-5个吧。大家可以看见瓶子便宜的时候注意攒点,免得随着30级以上的大陆线多了起来后,瓶子不容易找。



先说装备的几个误区。

1、加命中的项链。虽然项链可以加命中,但是一定等级限制了最高命中,例如:LV33战士穿上其他加命中的装备后命中为81(不包括项链)带上项链后,还是81,并不会增加命中。所以,相应等级的最高命中或其他属性都是有限的,穿上装备后只能达到最高值,并不能超越上限。所以大家把当前的属性提高到上限后,不如空点装备栏出来装备其他的属性,要不就是浪费。另外还有一种说法就是项链其实并不加命中的。

2、每个职业追求的装备属性是不一样的。战士追求的就是命中和攻击(力量),体质其次。医生不需要追求高魔攻(偶看见不少医生到处找魔魔),请问你把魔攻提那么高是准备抗BOSS还是单练呢?剑客追求的就是攻击,没有其他的。术士追求魔攻,适当注意体质(否则很容易死)。刺客追求的就是灵巧。大家在练级时可能会打出一些加力量或体质等属性的装备,这种装备最好留一下,比如有时候你升级后想穿新装备却差了1.2点属性,就可以靠这些平时没用的垃圾来弥补。



3、不要过分追求三属性四属性的装备。这些装备由于稀少，价格往往很高。装备的好坏在于属性好坏而不在于属性多少。比如战士穿着加精神之类的N属性装备，就是垃圾，还不如穿着加攻击和命中的装备来得实在。

4、建议大家不要着急去给装备打孔。原因有三，第一，把高级卡片浪费在低级武器上就是浪费；第二，打孔所需要准备的挖矿、合成等技能熟练度要求太高，太浪费时间。如果有能力，找个好朋友专业做这个，大家提供材料和钱，以免重复建设。如果一个人单飞，建议等级高点手里有多余的装备再说。因为这个工作太烧钱，一天烧你几个G完全不是问题，我和朋友5个人养一个人都够钱。第三是低级卡片(+3以下的)全部卖了或者处理吧，镶嵌起来就是浪费装备的孔。



《QQ幻想》公测一个月了，相信大家现在差不多都是20、30级了。这个期间任务少，主要靠打怪升级，所以这里就介绍几个热门练功地点。

地宫：这个地方不建议低级玩家打老鼠，只打虫子就可以了。本人推荐的是去打蜡烛，经验高，把魔抗的装备穿好，靠近打。只要你打一只，其他蜡烛跟着就会跑过来让你打，建议战士配医生，经验爽就一个字。剑客和刺客速度要慢一些，《QQ幻想》里有些怪物，比如蜡烛，越远打你越疼。它如果打你，就靠近让它打，千万别跑，那样只会死得更快。至于下面的老虎一类的，建议别去碰，虽然独角兽比较好打，但是数量太少。

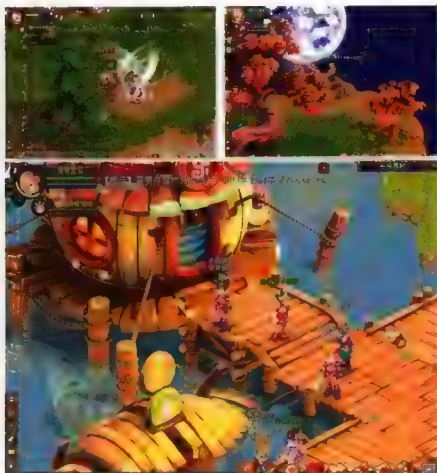
黄鹤：这个地方真不建议你去，除非是做任务，否则还是算了。那些怪物都喜欢围攻，经验又少。目前华山和黄鹤还有龙城周围已经是人满为患，其实没必要去人挤人，换个生僻的地方练速度不会比这些地方慢。（以下的方法适合战士、术士、剑客）。

不去以上两个地方的话，可以选择以下几个地方：

出云城外：适合20-22级，那地方主要是黑蜜蜂和鱼，可以适合懒的玩家，死了不用跑太远又可以继续练，缺点就是蜜蜂喜欢围攻你。

出云山道和出云之角：适合22-25级（该怪物攻击低）。

幻炎洞：这个地方基本就是蛇、雪女，还有鱼怪。非常适合25到30的人去打。尤其是雪女，近身攻击才打10来血，经验也很高，接近700。而且我在里面混了三天，从来没见过一个人来这里打。在最上面的4个房间里。从右手数第3个房间刷BOSS的概率最大，在那呆一晚上，钱和等级都不是问题。



对于30以后的玩家可以去天都练功了，主要有两个升级地点。

后天都：瑶池台那个传点旁边的平台上去杀鸟。一只经验是760+。那个台上左右角固定刷一只会封印技能的符咒，可以不靠近。你就来来回回在三个角之间杀鸟和风等就可以了。鸟也是远距离攻击，靠近打，只会打你10多血，如果你是战士，推荐用衰弱技能再杀，4枪杀一个。一个小时18-20W经验根本不是什么大问题。而且这个台上，刷BOSS非常快，去那混，根本不愁没钱。

30-34战士和剑客强烈推荐练功地点是蓬莱岛天都下天都坐标(174 46)。这个地方是偶和偶朋友找遍整个蓬莱最适合30-34练功的地方，一个小平台上满满全部是火鸟和风精灵（攻击低血少），刷新速度极快，打得你手软，而且老刷BOSS。只要把魔防装备穿好，非常安全地说（被打一下才10多血）。在这里，JK一个小时可以拿到15W经验，战士可以拿到30W的经验。在去的路上不要去打符咒（会封印技能）和QQ糖（跟老鼠一个德行，总喜欢围攻你）。强烈推荐战士和JK单练，撇开医生完全没问题。

34以后可以换地方了，杀向修罗殿。里面的怪物基本都是36以上的，34的ID可以去拿到1200+的经验，不过建议带大血或组个医生，里面的攻击暴高。修罗分为四层，保持和怪物差三个等级比较合适。



**兔子王(LV28)**：出云之角。兔子王会加强防御。最好战场上的衰弱去杀，否则杀得你手软。

**刑天(LV31)**：黄鹤遗址5层。推荐战士加剑客或者两个战士带一个医生去打。还是要先注意把小怪物全部引到八卦图的过道上卡着再杀刑天。刑天会技能封印。谁被封印就跑到，另外一个接着上去砍，如此轮流。只要医生及时补血，很快就搞定了。

**不动明王(LV35)**：地宫5楼右边最小的房间内。不动明王其实不难杀，关键是外面的啰嗦特别讨厌。打不动明王的时候，先进去把小怪物引出来到到木板前。最好带一个战士，先破防再杀他。医生在边上不停补血，应该很好过了。

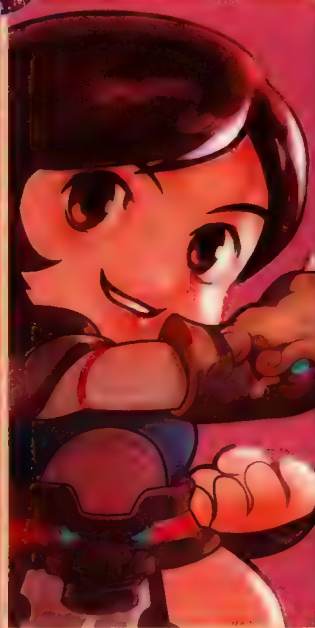
**初面真王(LV35)**：函谷岭。这个BOSS很好打，问题是它边上的怪物会石化，相当麻烦。如果医生会解除异常状态固然最好，如果不会或者没医生，注意先杀边上的小怪物。不然你会死得很艰难。

**魔王飞天猪(LV35)**：修罗殿门口。攻击很高，血多。只要医生补血及时，一个战士足够杀它了。

**黑白无常(LV42)**：修罗殿4层胡同最里面。这个怪物很难打，需要一些技巧。如果是两个人战士去打黑白无常，A战士先打，等无常反应过来打A的时候，B就趁机上去打无常。A这个时候隔着那个绿盘站到无常对面卡位，无常只会干站着着急而不会去打A。等到无常放弃攻击A转而攻击B的时候，B再卡位。如此反复，一会就杀完了。

**美人鱼王(LV50)**：东海四层。这个怪攻击和血都暴高，周围的小怪物会减速和冰冻，一定要带好医生。医生站位很重要，一旦医生被攻击，几秒钟全部队员绝对挂掉。建议一战士一刺客一医生一刺客组队前往，剑客和战士去抗BOSS，医生一直补血，刺客就只负责保护医生和引开周围的小怪。【剪报代码：1230】





文/牙牙

在《轩辕II 飞天历险》中有许多的怪物小BOSS，经常随身携带着各种好材料、好装备，但是由于他们出现比较隐蔽，不容易被玩家找到，笔者经常看见广播中提示某BOSS出现时，有玩家在问他们的具体位置，于是写了这篇攻略，给大家按图索骥。

《轩辕II 飞天历险》的BOSS分两种，一种是大头目，每张地图只有一只，而且实力强大，没有固定出生时间，只有不断打指定怪物才会出现。最快出生的如流浪狗队长7分钟一只，而有的怪物6,7个小时都不会出现，这就需要玩家耐心等待了。这种大头目的特色是卖相好，身体壮，血多攻击高，而且每次出现系统广播都会通知。

另一种是小头目，这种往往都只比小怪略强，但是都没有大头目变态，这种BOSS就没办法催生了，只有等它自己冒出来。根据种类不同，出生时间有快有慢，一般来说是25~40分钟一只。头目级角色都一定会掉钱，至于地图上有一些搞笑台词的为特殊怪物，跟小怪差不多能力，掉的物品也略为稀有，而出生时间则大多非常快几分钟就出来了，有些甚至几秒就出生了，例如灵芝精，它是医生的任务怪物，掉千年灵芝，但是只出没在夜间。

#### 长阳南区

是玩家出生后练级的起手地，这里怪物幼稚，包括小BOSS也是一样。这里练级的玩家多半都是Solo为主，但是小BOSS出现的话，各位玩家还得结伴上。虽然小王不是王，但是虐单个玩家还是绰绰有余的。

怪物名称	怪物坐标	怪物刷新时间(分钟)	怪物掉落
魔鬼王	250, 475	20~40分钟	武器: 凶器, 装备: 新武器: 头目, 戒指: 戒指
飞鹰骑士	不群	30~40分钟	要打飞鹰骑士才会出现
小野狗头目	643, 601	20	矿场, 有那个小野狗的地方!
山林地魔王	651, 641	20	长阳矿场里面, 有地魔的地方!

#### 长阳北区

该区是新手进阶区域，这里出现了物理防御比较强的僵尸系怪物，所以小王的防御也非常高，值得玩家警惕。

怪物名称	怪物坐标	怪物刷新时间(分钟)	怪物掉落
僵尸僵尸	171, 71	30~40分钟	武器: 武器, 装备: 武器: 武器, 武器: 武器
飞鹰骑士	不群	30~40分钟	要打飞鹰骑士才会出现
三头僵尸	650, 128	不定	打飞鹰骑士才会出现

#### 防风氏之坟

作为中级玩家进阶的第一个地牢，这里的怪物刷新比较快，不太适合Solo。组队的经验却很高，而且组队带来的安全性也增加了练级的效率。相对于一组人的攻击来说，小王难度一般。不过因为现在的玩家等级比较高，越级打怪的情况比较严重，所以最近防风氏非常不吃香。

怪物名称	怪物坐标	怪物刷新时间(分钟)	怪物掉落
僵尸	367, 206	30~40分钟	要打打僵尸才会出现，是在1F出
骷髅兵	384, 85	不定	条件: 不群

#### 宛湖盆地、云口平原

作为开放式的平原，这里的怪物密度不高，适合双练，而且难度一般，有玩家非常喜爱的怪物群，而且这两个平原中的怪物等级从11级开始一直到28级，跨度比较大，怪物的等级区域划分

怪物名称	怪物坐标	怪物刷新时间(分钟)	怪物掉落
巨大魔龙	386, 389	30~40分钟	要打魔龙才会出现
飞鹰王	361, 610	不定	要打飞鹰王才会出现
魔龙	462, 217	不定	要打魔龙才会出现，有3只，魔法: 魔法
飞鹰王	544, 364	不定	要打飞鹰王才会出现
魔龙队长	760, 370	不定	要打魔龙队长才会出现
魔龙	513, 313	不定	要打魔龙才会出现，魔法: 魔法
魔龙	388, 888	不定	要打魔龙才会出现
魔龙	388, 366	不定	要打魔龙才会出现，魔法: 魔法

清楚,练级条理非常分明。

## 衙门地下水、水井地下水

衙门地道并不是练级的地方,玩家不会在这里停留很久,但是水井地下水这里的粘怪是好东西,因为它会爆蓝药果,法师都爱在这里刷蓝药,但是论经验就寥寥无几了。

## 建木林

这里是中级玩家练级的地方,地图辽阔,适合25级左右的玩家,很多任务都需要来这里进行,而且风景不错,可以带mm来游山玩水,但是千万不要带mm的时候去招惹狐狸精,不然……

## 百草坪

从广灵直接进入百草坪,这里提供给25~35级玩家练级的场所,这里的公鸡怪、母鸡怪都比较让人喜欢,但是这里的狐狸怪防御非常高,劝一般玩家不要用它们打架。

## 大禹水道 1, 2

这里是目前《轩辕II天历险》开放的次高阶地图了(笔者写稿之日,刚更新了地府地图,那才是最高阶地图),这里玩家可以由35级打起,一直打到50级,而且这里还有“轩辕剑”系列的招牌怪云生,不过笔者劝各位去挑战云生的时候掂量一下自己队伍的火力,笔者除了活动外,还没去挑战过云生。

## 铜角山

铜角山中有野猴寨,这里的怪物比较有特色,最有特色的怪物叫贼兵,怪如其名,猴贼猴贼的,玩家如果少血的时候,这个怪物就会主动攻击,但是玩家满血它就不会攻击,AI比较特殊,笔者叫它半主动怪。还有就是贼兵队长,它是纯主动怪。铜角山可以从25级打起,打大33级左右。

## 游戏小提示

- TPS1:工会任务进行期间,可以从传送点自由出入。但是,如果强行传送传送点太远,则传送点不能启用。出去后,只要跟跟挖矿工会长对话,即可重新进入。
- TPS2:工会任务进行期间可以雇佣战场商人(10000飞钱)与战场服务生(10000飞钱),二者会被任何一方的范围攻击法术致死,或者被玩家使用Carli鼠标左键强制攻击致死。
- TPS3:战场商人提供设备可以购买的消耗品,战场服务生可以让玩家使用银行及转职功能。
- TPS4:打败傀儡师会出现战场小护士(恢复10%以下的经验值,以及购买稀有物品)。
- TPS5:游戏限制时间从担任任务3小时,担任任务18小时后可以再续。
- TPS6:任务奖励,公会声望增加15,田兽皮靴,优秀材料若干。

游戏中,怪物众多,笔者已经尽力收集,如果有偏差疏漏,请各位看官见谅,还有玄火山脉与牧牧地下的笔者没有收集,因为那的小王不是很多,在给大拿送上一份霸王报告的同时,笔者也顺便把各地图介绍了一下,以供给大家练级做参考。古语说的好,“擒贼先擒王”,小怪皮肉油腻,既没什么油水,也没有挑战性,魔王级的怪,我们一般也招惹不起,既然欺负不了云生,那我们就拿这班小王出气,吃惯了平常菜,经常换换口味不光是现实生活中的精彩生活,也是游戏中的。【本报代码:1231】

## 「轩辕更新备忘录」

自从《轩辕II》游步入公测阶段,游戏进行了一波大调整更新,对于单一玩家和工会系统做了改进,调整了职业的平衡,另开放了许多游戏性十足的系统。

## 敏捷加持,法师沉吟

对于笔者来说最重要的更新当属状态点的更新,首先一点就是敏捷点的更新,让法师玩家的福音来了,官方开放了敏捷加持魔法速度,就是说敏捷越高施法越快,而且在前一段时间官方开放了亮点NPC,笔者将自己38级的阴阳由金留点改造成,智法师。由于游戏上敏捷的设置,笔者测试后,将自己的敏捷升到90,其实现阶段笔者所有的点都加到敏捷上了,分敏捷只有不到10点。效果就是,阴阳招牌的小满施放时间由以前的25秒降低到3秒,立夏由以前的10秒降低到1秒,立冬由以前的14秒降低到1.5秒,现在笔者的阴阳起手出手是雷厉风行啊,可是大智大勇的蓝也狂下,所以笔者把道士职业提升到了39级,爆出5级气血能来,来支持本尊的施法。这样单带带上几瓶药就可以轻松搞定,速度上去了我们来看看法术的仿音,笔者拿大禹水道中的大水贴做测试,打大水小满伤害970,由于法术的真实性相克,立夏还要比小满的攻击高一点1380,基本笔者38级阴阳就用这两招就可以KO大水,如果大水不死,打个立冬就可以打到它毙命,笔者于是非常后得点立秋,确实心狠胆能点,以上来看敏捷对于法术职业有强力支持,尤其是从以前这个单体攻击为主的职业来说,已经可以忽略技能冷却时间久的短处了。

## 于公无私,快乐一勺烩

最近的更新中开放了工会一阶段任务,笔者带自己的工会第一时间进入,刚进去的时候早听说里面的BOSS是猴寨,笔者在活动时候见过,所以拉了兄弟一起去,结果猴寨周围周围的6个独目鬼鸟,也不够大家怕的,众人三五除二跟猴寨一样就吃过去了,笔者都没设想过,过了一夜,笔者这次聪明了就带了一个奶妈过去,两人双杀,猴寨是慢了点,不过1个小时就将其连菜切完砍工,虽然下得到的宝物,大的东西就是吃的田兽皮靴,和一丈大的铁材料,本来看官方资料还算有2颗石头类宝贝,不过笔者并没有打到,不过有一个系统非常有趣,一阶段任务开放烟花系统,打死烟花后会出现NPC,原NPC对话可以发4000块烟花,确实很好,适合一个工会庆祝。如果你实力够强带自己心爱的妹妹,先斩猴寨显示英雄气概于前,后放烟花浪漫传情于后,但!感情指数一定会一路狂飙,绝对不是割目两个可以形容的。工会声望30点,带1万飞钱,身份是会员以上的阶级,到猴堡会(60,171)点击蓝魔工会会长申请任务,任务比较轻松,就不浪费蓝魔飞钱了。

不光是以上两项更新,官方还开放了关系指导任务,老百姓等级9级以上,去找城南,城北桥头的NPC“鼓风鸣”,就可以彼此任务,免费获得梦幻建立关系,而且还能随机得到玄石,本次更新的重头戏是地府地图的开放,地府替代大禹水道成为最高阶的地图,这里难度十分凶险,各位玩家如果去游玩还是需要小心,因为时间关系,笔者还没有去地府地图一游,下期将会出详尽的地府报告给各位。





文/凌小路义行

## 职业之

阿

猫听说 RF 内测开放,火爆异常,大有超过网游江湖排行榜上名列榜首的“达不溜圈”达不溜“大侠”之趋势,于是蹭到圈内测帐号,邀好友阿猫一起到 RF 中快意江湖,哪知阿猫早已进驻 RF 数日,如今已是一方豪强。阿猫见状,正要骂其重 R 轻友,转念一想,凭我阿猫二百五的智商,虽说对付个泡菜不成问题,不过小心驶得万年船,不如请教你一番,于是立即堆上一脸笑容问道:“狗哥已入江湖数日,不知这游戏操作如何?”阿猫摇头晃脑道:“此游戏操作只在‘字’简,所有操作,皆集于一鼠中……是鼠标,不是耗子,你别激动……”本来爪子就不灵活的阿猫算是吃了颗定心丸,忙端了杯茶过去,媚笑道:“不知道此游戏分几门几派几个堂口啊?”阿猫品了口茶慢条斯理道:“RF 分为三大种族,一为矮人族,称贝尔托,此族最大特点是精通机甲,二为精灵族,称克拉,此族男了俱为帅哥,女子皆是靓妹,最大特点是可以召唤精灵协助自己作战,三为机器族,称阿克雷提亚,此族全是机器战士,长于实战,不通法术,至于各职业,此有书籍详述,你自己参详去吧……”说着递过一张纸来,阿猫接在手中只见面上写着:

## 贝尔托:

战士	----->狂战士
	----->铁血护卫
猎杀者	----->狙击手
	----->特种兵
神灵使者	----->光明术士
	----->神使
技师	----->机甲驾驶员
	----->专家

## 克拉:

战士	----->精英战士
	----->圣殿骑士
猎杀者	----->神射手
	----->暗夜猎手
神灵使者	----->暗魔术士
	----->召唤师
技师	----->专家

## 阿克雷提亚:

战士	----->毁灭战士
	----->机甲铁匠
猎杀者	----->重炮手
	----->搜索者
技师	----->工程师

阿猫二百五的智商也只看个大概,眼光疑惑的看向阿狗。阿狗忙解释道:“游戏初期,只有战士、猎杀者、神灵使、技师四种职业任选。任一职业到 30 级以后,都可以一转进阶高级职业。”顿了顿又神神秘秘的说道:“其实,每个种族还有一个‘特殊’的职业。”这一句

话说的阿猫眼睛发亮,忙催阿狗快讲。阿狗道:“贝尔托,任一职业到 30 级都可以转为机甲驾驶员,不过技师在这方面有些优势。他们可以得到更高的熟练度而使用更好的机甲装备和技能。克拉族在召唤精灵方面是独树一帜,到了 30 级可以转职为召唤师,召唤出来的精灵可以帮助你战斗,而且它们还是不死之身。阿克雷提亚的机器人到了 15 级可以使用大炮,可是威力巨大呀……”

阿猫仔细一寻思,觉得选择贝尔托坐个机甲还是比较帅的,于是立马拍板:“到贝尔托,目标是机甲驾驶员。”阿狗树起大拇指道:“不错不错,贝尔托的机甲防御高,更有 11W 的 HP,是现在战场上的主力,不过……”还没说完,阿猫早已不见踪影……



经过了“哥新手训练,阿猫进入 RF 主城,刚站定,就收到了贝尔托总部的消息和一件新手武器。作为技师的阿猫又得到了额外的好处——一件挖矿机和一块挖矿机的电池。阿猫拿着这个东西正疑惑不解,正好阿狗也到达了。阿狗见阿猫不解,于是解释道:“拿着这个东西,可以通过传送点到达三族共有区——矿山。到达矿山,装备好矿机,切换到‘战斗模式’,就可以开始采矿了。在屏幕左上角可以选择你要采集的矿石种类。采好的矿石可以拿到城里来提炼,可以提炼成制作武器的材料。另外,还有可能提炼出一些宝石,可以用来升级武器。”

阿猫故作不屑道:“这些小事还用你教我?我二百五的智商还不值这个。”阿狗冷哼了一声,递过一叠钱来,说道:“这是一万 CP,你先用着吧。”说完便走了。阿猫拿着钱这个激动啊……刚才是不是穷光蛋,现在就是万元户了。了解到游戏里没有银行,于是决定先买个包装



东西。来到杂货商处，一询价，一个包要 2W3，阿猫立刻晕倒在地，还忘了骂上阿狗一句缺德。

没办法，只好自力更生。阿猫拿上自己的新手短弓，开始了自己的创业之路，出了主城的门开始打怪。哪知射中怪物一箭，却打不了第二箭。阿猫正纳闷，身边一个拿长矛的 GG 笑道：“傻了吧，不知道切换成自动攻击啊？”阿猫这才想起来，下角有三个按钮，分别是切换自动战斗、切换行走状态、切换战斗/和平状态。阿猫切换了自动战斗，这下只要双击怪物就可以连续攻击了。阿猫杀着怪，甩了个白眼给那位 GG，喊道：“我不过是看看这把弓的性能，凭我二百五的智商这还不知怎么？”

阿猫辛辛苦干，总算升到了 4 级，乱七八糟的原材料、初级装备打了一堆。卖到商店里，也攒了一笔小财。阿猫正陶醉在前途一片光明的幻想中时，草地忽然传来了消息，交给了阿猫一个任务——去打 20 只疾走龙。地点是在离贝尔托主城不远的天空洞窟里。阿猫带上装备，兴冲冲就来到了天空洞窟，还真找到了疾走龙，几个回合下来，疾走龙没杀几只，倒是阿猫被打的灭头险。阿猫一打听才知道，这疾走龙等级为 9 级，而自己刚刚才 4 级，这几乎是没什么胜算吗。阿猫郁闷不已，决定问问阿狗这是怎么回事，于是掏出“落鸡鸭”，立马给阿狗打了个电话……



电话打通，阿狗却要起人牌，说自己忙云云，至于这些问题，阿狗介绍了一个学习班。阿猫雇了一把 CP 给了老师，老师看 CP 的份上，照顾给阿猫个前排位置。

老师请了俩徒弟，开始讲课：“首先给大家讲装备问题。这个装备啊，可以分为三大类：近战装备、远程装备、能力装备。顾名思义，近战装备适合近战肉搏，远程装备适合使用远程攻击的人穿，而能力装备是法师的专用装备。这些装备要穿起来也是有要求的，这就涉及到另一个重要的设定——技能……”阿猫打哈欠道：“这些东西我早就知道了，我看装备还是打不过



任务怪，那怎么办？”老师微笑着说道：“这位同学不要急，其实每种装还分为三类：白色装备、金色装备、紫色装备。白色装备不带任何属性，属于基本装备类。金色装备又称为超强装备，是白色装备的强化版。与相同的白色装备比起来，主要属性要强化不少。举个例子吧，4 级可以装备的盾牌，如果是超强的，其防御力足可以与 10 级可以装备的小圆盾相媲美。同样，超强武器可以提高极大的攻击力，超强装备是每个玩家都梦寐以求的装备……”

阿猫听道这里，暗自盘算，如果自己有一套超强装备，那些个疾走龙不是手到擒来？正想着，老师又说道：“最后的紫色装备，是一种比较特别的装备。这些装备实际就是在白色装备的原有属性基础上，多出一些属性。比如说，FP 的上限+20%，攻击力上限+10%等等……”阿猫细一算，这些增加值实在是在有限，于是接口道：“这些增长量有什么用？真是中看不中用。”老师笑道：“这位同学，如果有一套紫装的附带属性是 FP 回复速度+50%呢？是什么结果？”阿猫目瞪口呆，那不就等于使用技能不耗 FP 吗？想到自己可怜的 FP 值，同时使用两次技能都不行，立刻闭上了嘴。

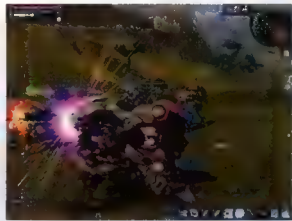
“下面我再讲讲技能的问题。”老师接着说：“技能分为多种，有近战技能、远程技能、能力技能、盾牌技能等等，各种技能达到足够的等级，才能装备相应的装备。比如说，一块盾牌，要求盾牌技能达到 6 级，如果你达不到这个技能等级，你的人等级再高也没有用。装备的等级越高，限制的技能等级越高。”阿猫冷笑道：“这只是个用字的，只要学好一样不就行了？”老师问道：“非也，技能越高，不仅代表了你能更好的使用某项装备，更能提高你自身的强度。另外，你也可以双修或三修职业。”阿猫不解道：“何为双修？三修？”老师说道：“比如你是个技能，你可练习近战技能，装备上近战的衣服，再拿上远程的弓箭，敌人就是冲到你身边，你也不用再像以前那样害怕了。同样，你也可以修习法师的技能，一边打怪，一边给自己加血，是不是很强？”阿猫张大嘴巴，觉得看到了一个前所未有的境界。

“最后我再简单介绍一下战斗技能与能力。战斗技能就是各位在战斗中可以使用的攻击和属性技能，攻击技能一般跟各位使用的武器有关，属性技能没有限制，你们可以提高自己的攻击精准、攻击速度等等。能力一般来都是魔法，能力种类很多，要发动能力，就得使用魔法。使用相应属性的能量球，就可以使用相应能力，能力也同样可以恢复能量球。至于战斗技能与能力，大家可以在实战中慢慢摸索，这里就不细说了。在下课。”老师微笑着收起讲义，走进了教室。



听了一次讲课，阿猫这次可是脱胎换骨，轻松的把任务一个解决了。虽说这些任务的奖励都不怎么样，只有一小奖励的背包阿猫还有点兴趣，不过每完成一个任务就能提高对贝尔托的贡献度，提高自己的军阶，这可是身份的象征啊……

跟着任务打怪，不知不觉阿猫就二十级了，阿猫觉得钱包越来越紧张。这不，一个 19 级的超强盾就叫做 15W。离 30 级也不远了，也得为机甲准备准备了。阿猫早就打听过价格了，一个机甲要 118W。每每想到这里，阿猫都摸着钱包直哆嗦。现在弄钱是首要的任务，阿猫听说挖矿最赚钱，于是拍大腿，把心底压着的挖



矿机和电池找了出来，通过传送点来到了矿山。

到了矿山，只见一堆人站在门口挖矿。挖矿机的使用方法听阿狗说过，于是阿猫也加入了采矿大军。不过挖矿也不一件件轻松，动不动就有别的种族挑事端，只见矿区一阵轰轰烈烈，阿猫跟一帮挖矿的朋友们就被撵得遍野了。阿猫正郁闷着呢，贝尔托的一队机甲开过来了，其中还有阿狗，阿猫一打听，原来是哪些晶石矿，要打败什么圣石兽，赶走占领矿区的别的种族，挽回矿山的控制权。

有这帮机甲罩着，阿猫采了个满满钵满。阿猫带着满满一包矿石找到城里的晶石商，交了一大笔钱，提炼成了各种原料。哪知道这些原料竟然没有人要，阿猫只好贱卖了晶石商。回头一算，发现自己反亏了一笔钱，还不如直接把矿石卖掉的好。阿猫正郁闷，却发现提炼矿石有一个闪闪发亮的东西？阿猫取出来一看，竟然是一块羽石。阿猫早就听人说了，这是升级武器装备的上的好东西啊。阿猫赶紧拿出来，就有人过来问价了，阿猫马上推出一幅奸商嘴脸，高价卖掉了手中的羽石。

来二去，阿猫的钱也慢慢攒的多起来了。终于，在 30 级的时候，阿猫转了“机甲驾驶员”，逃出 118W，从机甲商的手里拿到了自己的机甲钥匙。



阿猫终于坐上了梦寐以求的机甲，开着机甲在城里的四处溜达。哪知道竟然碰上多日不见的阿狗。在阿狗的指导下，阿猫又花重金给机甲装上了机能的零件，真正的下一位机甲战士。由于是技师出身，机甲的熟练度 (PT 值) 上限比一般玩家高，可以装备等级更高的机甲零件。这让阿猫得意了好久。

之后，经常常见阿猫阿狗两个人跟着贝尔托的机甲部队到矿山参加晶片战，而除了机甲的维修费用较高（恢复一点 HP 要 10CP），其它方面阿猫十分满意。每到黄昏时，阿猫开着机甲来到贝尔托的湖边，看着远处的夕阳，觉得做个 RF 人真的很幸福。



【另发代码 1232】





# 克拉魔光闪耀

文/牙牙

相

对于巨大火炮的轰炸攻击，机甲的威风出击，笔者更爱魔法吟唱的感觉，魔法火闪耀的各种光光是最迷人的，所以在《RF》开周月余，笔者倾心关注的是克拉族的法师

## 魔法闪耀

《RF》中三种迷人的种族各有特点，A族拥有绝对身体优势和巨大的火炮攻击，B族30级转职进阶后拥有骑乘机甲的能力，而C族，就是克拉族，并没有绚丽的装备使用，但却拥有其他两族都没有的精神力量——完整的五大系魔法，而且30级后进阶可以召唤神兽来帮助作战。

因为种族职业的偏好不同，在笔者感觉克拉族的法师是游戏里三族魔法配备最齐全的一个，也是古老、神秘的克拉族人民的代表。

新进的克拉族的法师都只能控制初级魔法的能力，因为中阶魔法需要玩家修炼到30PT的熟练度。克拉族的的法师的魔法分为暗、火、水、地、风5个大系，暗系魔法辅助魔法，初级技能能其中有血蓝互换、快攻、快速充能三个技能。血蓝互换就是将血变成蓝，本来这个技能在其他游戏中，对于法系职业是必修技能，但是对于《RF》这个有血瓶的游戏来说，这个技能直接被笔者列入废技能，快攻、快速充能都是加速攻击

的，前者是对近战战士使用的，提高战士的近身攻击速度，后者是对法师支持的，提高法师的魔法施放速度。不过经过笔者测试，这两个技能在初级阶段效果并不是很入。初级火系魔法是攻击魔法，拥有稳定的攻击伤害，其中有单体伤害的能量球，其他的炎桶弹、火岩球、光乙阵三种都是面杀伤的魔法。其他系魔法比较相，相对于是攻击魔法的火系魔法来说，这三系魔法不光有攻击魔法，而杀伤魔法，其中还包括诅咒、反诅咒的辅助魔法。例如初级风系魔法分为电球攻击，这是单体魔法攻击，凝气攻击是面杀伤魔法，辅助魔法消除，则是诅咒系的魔法了，它的作用是消除最近所中的有益辅助技能。

《RF》中的魔法并不是等级一到便自动获得，也不是找NPC学习，而是从能量球商人处购买华丽的能量球，只要你拥有能量球，你就能掌握球内所封的魔法，当然你也需要相应的付出一定的费用，初级的魔法基本都在5.5万R币，中阶段的魔法都在27.5万左右，各位玩家加把把。

## 魔法六大系初阶

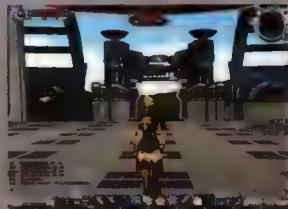
《RF》中每个系的魔法学习分为：初级、中级、高级、顶级，魔法阶段安排严谨，例如要修炼中级魔法，

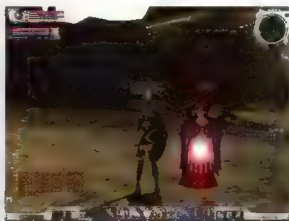


就必须将初级的魔法修炼到30PT的熟练度，要不停的使用魔法来提高PT，也就是熟练度了。一旦熟练度达到30，那么就可以直接购买中级魔法的能量球来学习中级魔法了。这里就引出了一个话题，如何提高熟练度。

各位玩家在打怪的时候可以注意一下，在怪物的资料栏中，怪物的名字两侧会有左右四个，右边两个彩色的小点，那就是怪物的难度了，那么6星怪物给的经验和熟练度是最高的，是玩家首选的怪物，但是这样的怪物一般难度都比较高，劝各位玩家还是组队进行游戏，尤其是法师单杀的话很容易就被秒杀，还是站在战士的身后比较安全。当然如果你拥有一个无比威力的法袍团，而数量又非常好的话，直接秒杀也是不错的选择，掌握了这个原则剩下的就是多杀怪物，多使用魔法来提高熟练度了，其他没有什么偷懒的办法了。除了整个系有熟练度以外，每个魔法都有自己的等级，多使用魔法就会自然升级，当然是等级越高，伤害越高。

在游戏初期，法师刚出生就能得到两个免费的，不同系列的魔法球，但是经过笔者测试后，对于法师来说，做两系攻击魔法的修炼是不够的。别的不说，首先暗系魔法是辅助魔法，当然是要修炼的，因为笔者实在





舍不得不练这个快速充能魔法。再者两系列攻击魔法，例如玩家只修炼火、风两系魔法，那么在战斗中，只能使用光弹和电球攻击，这里就出现了一个大问题，每个魔法都有自己的冷却时间，而在(RF)中魔法的施放是没有吟唱时间的，起码现在笔者没有看见需要吟唱的魔法，那么光弹和电球攻击使用后，玩家只好站在那里等待魔法冷却，如果是单练那么怪物则会追来咬你，但是法师最不乐意看见的事情了，如果是组队练级，人家战士在打怪，而你施放两个魔法后干看着，我想这是队友和玩家自己都不乐意看见的事了，所以攻击魔法一定要多修，经笔者测试，三修攻击魔法是最合适的，因为当玩家拥有三个攻击魔法的时候，魔法接一个施放，刚刚好三个魔法施放以后，第一个魔法差一点点的就可以冷却，而这个时间完全可以忽略，三修的法师可以保持良好的连续作战的能力，魔法一个接一个不给怪物喘息的时间，提高了练级的效率，但是笔者个人认为魔法不宜四修，因为四修魔法，总会有一个魔法轮空，而且一个怪物用四个魔法攻击对于熟练度的修练来说就非常慢了，等四个系列的攻击魔法都修练到30PT，那也不知道是哪年了，所以笔者推荐攻击魔法三修，加一个增益辅助就可以了，这样毕竟就少一个系列的魔法没有修是可以接受的。



(RF)练级的难度也是按区域推进的，尤其是新手管区，打上城市来，玩家打开地图就可以看见，地图上有三条黄色的线路，那就是练级的路线，不过各位千万要认准线的上端走起，因为上端的怪物等级都比你低，地图下方黄线引导的则是等级比你高的怪物，(RF)的练级完全是辅助和指导玩家练级的，任务从玩到3级开始，如果达到一定等级后，玩家就会自动获得广播的任务，任务和列在屏幕的上方，非常简明，上面写着需要杀什么怪物，还有猎杀的数量，找到地图中的它们杀够一定数量就可以了，笔者感觉(RF)的任务给的很根据非常不错，例如5级的吃走龙时任务给的就是一个道具包，在商店购买需要2万块，这是初期玩家根本不可能得到的金额，还有就是根据玩家猎杀的等级派发武器和装备，在初期可以只让玩家有限的钱都用于购买药剂和能量球，任务很简单，但是非常实用。

笔者在法师和成长也比较坎坷，笔者由于对自己的操作的不熟悉白就吃了很大的苦头，虽然在游戏之前已经做了功课，知道(RF)是一款使用药剂的游戏，但是之前的游戏都养成了不吃药的习惯，中间问不是浪费么，首先作为一个脆弱的法师，等级稍微低一些的话，即使装备再好，这是笔者不追的弱点，那么打怪就势必小翼翼，还有就是对操作的要求了，

为了取得更高的经验的熟练度，笔者不得不打5星怪和6星怪，这些怪物攻击相对笔者法师的等级也高不了许多，但是攻击一下就基本空血，游戏中气氛还是相当紧张的，因为笔者的左手时刻要保持着按血瓶的快捷键，稍微慢一慢就被推倒在地，法师的初期是非常郁闷的，被推倒一下，那血瓶就得咕咕咕的狂喝，给操作带来了困难，不过相信玩家可以在一个较短的时间就适应。

笔者这里推荐法师玩家们组队狩猎，至少要有两个人一起，因为任务所给的怪物清单都要高于玩家等级一个层次，就拿5级的疾走龙的任务来说，如果要立刻完成任务势必非常困难，还是组队进行较为妥当一些，笔者就带着MM一起进入游戏，妹妹也是法师，那么笔者介绍一下我们两的狩猎方法，首先笔者开怪，这个时候笔者还没有足够的资金做到攻击魔法三修，那么在笔者两个攻击魔法招呼上去后，疾走龙就会快速的跑到笔者的身边，笔者撑不住它的攻击，只有狂喝血瓶落地，当笔者第一个魔法攻击后，MM开始发招，当怪物追着笔者满山遍野跑的时候，MM一直持续在使用魔法攻击怪物，当然打到一定程度后，怪物则放弃了笔者而转攻MM，这个时候笔者就要回头去收



拾它，如此循环可，将怪物推倒，这也是没有办法中的办法了，笔者理想中的狩猎是一个波儿坑，去而在后面，或者干脆一个去而回如响之应的卷回怪物区域才是上上招，在这两个想法不成立的时候，笔者就只有推荐这个狩猎的好方法。



(RF)游戏设定造就了两矿中的特殊战，确实玩家玩到这个点谁都都知道钱的好处，没有钱在(RF)中你啥都困难，没钱买血瓶，没钱买装备，而跑过去开高级或中级矿，装备和武器的爆率就不是很好了，如果靠打怪等等的物品那么只会越打越少，如果去打低级怪来取得装备类钱还不如去挂机挖矿，因为每个种族都拥有一块自己的矿来供自己的民族来采集，这里的挖矿的效率是一分钟有一块矿，而在这些矿块当中有一块中央矿矿，这里的采集速度是“每秒一块矿”，效率是大提高，但是中央矿区的采集可不是这么好玩的。

(RF)每天8点都会开始水晶战争，三族各有两

个水晶作为自己守护和进攻的对象，自己的水晶自然不能轻易的被人打破，那么对方的水晶自然也是自己攻击的目标。笔者所在2服，水晶战是非常热闹的，由于官方内测只开放到30级的等级，那么在这个等级之下，B族是绝对的王者，因为他们拥有机甲，B族的机甲上机后有11000，而且防御非常高，A族的火炮展开后和C族的法师攻击差不多，攻击最高只能打掉B族机甲400-500滴血，而且机甲的攻击非常高，对于30级的C族法师，弓手来说，机甲只需要攻击两次就可以KO掉，喝血都来不及，战士狂喝血的话还能稍微撑一段时间，不过也要视乎战士的防御熟练度的多少了。鉴于此种特殊情况，当时A族和C族的族长不得不联合起来，就要提高一个很好玩的问题了，投票系统，说到投票系统，之前要说说族长的产生，族长是每个族中贡献最大的人，贡献的取得是一个任务的完成会颁发一定的贡献，一个就是在水晶战的时候杀敌角色的角色来获得，成功成为族长后会有一个巨大的标志，例如C族的族长身上就有一个紫色的光环，非常好看，族长可以发起全族人民投票，笔者就接收过投票单，就是游戏屏幕上弹出一个对话框，那天的投票笔者还记得，族长在询问是不是要联合A族打击B族。

那天的结果是A族和C族水晶前架起大炮互轰，而C族的攻击为最犀利，而B族机甲的攻击，直接攻击水晶，在C族的敌人找了一搜一搜终于将水晶打爆，这里笔者要说明，水晶版中，任何一族的攻打另外两族中央的采集权，可以取得中央矿区的采集权。

(RF)是一款笔者喜欢的游戏，内测因为等级封顶30级，很快就可以达到，而剩下的时间就是每天8点的水晶战，和自己的族人一起去攻打别的族是很刺激的一回事，RF游戏中的C族也有强大的召唤兽，由于篇幅有限不能尽述，哎呀！时间不早，笔者要准备今天的作品战了，各位RF的GG我们水晶战见，■

【野狼代码 1233】



自由就是唯一规则



# 初探 FREE STYLE 街头篮球

STREET BASKETBALL

文/枫子巴豆

进《街头篮球》，我们就可以嗅到浓郁的 hip-hop 气息。游戏的画面采用了 3D 卡通风格，没有过多的线条和华丽的光影，取而代之的是不拘一格的风格，红色的头发、黄色的护臂、宽松的篮球服，以及耀眼的耳钉，再配上不屑的眼神和独特的嘻哈手势，处处洋溢着“自由就是唯一规则”的风格。游戏中的场地背景也充分体现了 hip-hop 的涂鸦文化，不论大操场还是工地球场的墙壁上，都画满了生机勃勃的符号，透着一股卓尔不群的气息，很适合年轻人的口味。

## 简单规则

街头篮球起源于美国，并不需要在正式的篮球场上进行，只要在广场或街边开阔地划出半个篮球场大小的平坦硬地，自己架一个篮球架，就可以开始比赛。美国最著名的两个街头篮球圣地分别是纽约曼哈顿区的 West 4th Street 和哈林区的 Rucker Park。这两个地区造就了许多街头篮球的神话，在这里，街头篮球的传奇人物们创造出了许多新花式，凭借他们独特的风格和技巧赢得了观众的赞赏，街头篮球的观赏性与娱乐性也由此得到大众的承认。

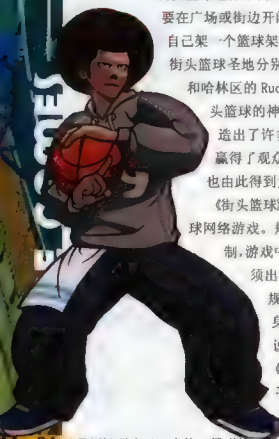
《街头篮球》正是这样一款以自由为主题的另类篮球网络游戏。规则方面，它抛开了复杂繁多的规则限制，游戏中只有得分后交换发球权、球权易主后须出三分线外方可进攻等简单公平的比赛规则，比赛中不设裁判，允许玩家之间有身体接触，但屏蔽掉了犯规行为，也就是说你想打手犯规得不到。操作方面，《街头篮球》很适合向新人推广，它的上手门槛很低，区区几个控制键加上简单

明了的游戏规则，10 分钟内就可以让不懂篮球的玩家也能体会到运动的快感。当然，比赛过程中也很讲究技巧，玩家需要配合团队的战术，在适当的时机下选择抢篮板、抢断等技术动作；投篮时手指到底什么时候可以抬起，也有一个节奏拿捏的问题，这些都需要在游戏中靠不断地比赛来找到感觉。

## 联赛记录

《街头篮球》的联赛系统按等级分为“新手”、“大联盟”和“全明星联赛”三个频道，高级别联赛所提供的经验值和胜利奖励更高。初级玩家只能参加低级别联赛，玩家要想成功晋级更高级别的联赛，只有依靠自身出色的技术以及团队的默契配合。游戏中对战的模式有三种：1V1、2V2 和 3V3。玩家可以选择全场或半场。

刚进入游戏的玩家可以选择别人的房间，也可以自己建立房间，规定场地以及对手的等级要求。同等操作水平下，等级相差过大会出现硬吃的现象，公平性会大打折扣。各联赛的赛季是以月份为单位进行统计的，一个赛季中，参加比赛的各选手的相关数据，如总得分、得分率、篮板数、平均助攻数和平均抢断数等都会被系统详细记录在排行榜上。该赛季结束后，进入任何技术统计排行榜 10 名以内的玩家的记录将被永久保留在自己的档案里，被评为赛季 MVP（最有价值球员）的玩家或各位置前五名的玩家的记录也会被保留在自己的档案里。不过到了下个赛季，所有记录和





排行都将重新统计。

为了方便玩家之间的交流，《街头篮球》中还设置有聊天系统。进入比赛前玩家可以密语，也可以通过写纸条的方式给未在线的玩家留言。游戏的好友系统也已在内测中投入使用，玩家可以根据姓名添加好友，并可以查看好友的在线情况、等级以及排名情况，同在一个频道内的好友还可以直接邀请对方参加自己的比赛。

## 角色培养

角色培养可以通过经验值换取的游戏币来购买特殊技能或增强训练来增加某些方面的属性，由于玩家的经验值有限，因此不可能培养出像魔术师约翰逊那样的全能球员，根据位置的不同去选择较为典型的球呈模板，是一个比较合理的选择方向。例如，高大强壮的组织后卫可以比照加里·佩顿，得分后卫可以比照雷·阿伦，象阿伦·艾弗森那种异类或是科比·布莱恩特那种全能的得分后卫则不太容易培养，毕竟在游戏设定中，高大强壮是篮下投篮板的第一保障。

在创建角色时最好事先确定自己的发展方向，看似简单的数值，里面往往暗含着很多潜力值的差别。某些数值相差虽然只有1点上下，但今后再买训练的话就得花5000币1点，这至少需要30多场AA级以上的比赛评定才能摸到。例如后卫的选择，今后如果想转为控球后卫，身高最好设置在175cm左右，女队员要更矮一些，这样才会有很好的抢断能力和控球能力。比赛中大家会注意到女队员的抢断能力很出色，这与我们平常打球时遇到的情况有些不太一样。如果今后想转为得分后卫的，后卫的身高就需要设置到180cm左右，高度是力量和对抗能力的保障，拜伦·戴维斯那种矮墩墩在游戏里可不好用。

## 技能训练

角色创建好后，就可以开始购买技能，这也是决定比赛胜负的关键因素。仍然以后卫为例，我们首先推荐大家购买“飞身扑球”，因为街头篮球中没有“出界”之说，当投篮中或球被断处于无人控制状态时，就可以使用这一技能。有了这一技能，即便对方比你跑得快，离球更近，也不影响你获得球权。低级阶段的时候大家的篮板能力不强，常常会遇到起跳而无

人碰到球的情况，这个时候后卫使用“飞身扑球”就可以抓到弹地的反弹球，算是比较另类的抢篮板方式。对于喜欢抄截的玩家，这一技能更为有用，因为键位相同，你可以连续按S，对方掉球后自己便能第一时间扑到球，然后尽快传到队友手里。由于这个时候大家的注意力都在你身上，所以打空位快攻的成功率很高。

此外还有两个技能，大家可以选择学习。“掩护”技能能让玩家在比赛中可以按W键为队友做挡拆，自己也能在篮下站定位置，有一定几率将附近的对方球员抛挂住，给队友的突破和中投创造机会。“转身突破”技能则是给喜欢往里突破后再传球，或是自己直接过人中投的玩家设计的。按照本方队员的配置，这一技能在使用时有着不同的技巧，例如突破禁区后可以由中锋选择在对方中锋面前投篮，注意这是个假动作，目的是吸引对方中锋跳起来盖你帽，这个时候就可以把球传给本方在禁区内的中锋或者前锋，让他完成得分。对于全部由后卫组成的队伍，则需要尽量吸引两人以上的防守（突破的时候过一个，进禁区以后吸引一个），然后将球传到外线给无人防守的队友创造机会。这个技能在等级比自己高很多的时候前面要谨慎使用，因为被抄截的几率很高，千万别被对手看出你的意图和习惯。

## 团队配合



现实比赛中，即便职业球员也不一定都能跑得出三角进攻或者普林斯顿进攻，所以简单的大个子掩护、突破分球是必须学会的。彼此熟悉的话，可以打一些传递次数多的配合，比如无球掩护后接球投三分（Miller Time），大个子拉到高位策应小个子反跑找后门的战术。人是活的，战术是死的，能融会贯通、无招胜有招才是王道。当然，游戏毕竟是游戏，等级的高低往往起到决定性的因素，所谓“级高压力大”。

防守时也需要讲究技巧，以后卫为例，后卫的防守主要体现在抢断、抓篮板以及一对一的防守上。在对方阵中有后卫的情况下，己方后卫要毫不犹豫地展开后卫VS后卫的战术。刚开始时可以先试探一下对方后卫的习惯，是突破型还是外线三分型。这一点其实很容易看出来，三分型的一般很少突破，比较多的是持球型，并且会沿三分线跑来跑去。对于这类球员的防守只有一个字——“跟”，在他拿到球以后，第一时间抄一下，对方有经验的都会先做假动作，这个时候抄到的机会很高。没抄到的话，赶快按A下扰，不要急着跳，看他脚离地以后再盖，因为三分的时候会有一个后仰的停顿动作，正好可以利用这个间隙。对于突破型的中锋或前锋，正面防守时多用A，盖帽则在对手一举起球做动作的时候就可以开始，不需要考虑是不是假动作，如果是假动作，你身后的己方中锋或前锋会为你补盖。假如被对方过了，就不要再在背后盖了，这时背后抄截的成功几率更高。对方将球举起以后，则跑到禁区里去补位，防守己方中锋或前锋原先防守的对方无球队员。■

【转载代码：1234】





# 金庸群侠传 ONLINE 武林争霸

**金**庸并不欣赏参与江湖纷争、杀人如麻、造成血雨腥风不断的人物，他所欣赏的是“侠之大者，为国为民”，这也是江湖正义人士的至高境界。人在江湖，求名逐利是可以理解的，但若为此而杀伐战争，失却原则和正义心，甚至不择手段，那便是下流人物，沦为邪派了。不过金庸也并不对“门派之争”限制得很死，相反，无论胡汉之争，还是门户之争，金庸总会以“心存正义”来消弭两者之间的隔阂。

在小说中，金庸特别以“武林大会”这一形式来表达其和平观念，既是江湖人，便以武艺公平决高下，一来流血少，二来虽也有阴谋诡计，却比那围攻光明顶、血战聚贤庄来得光明磊落。在《金庸群侠传网络 Online 2》中，主创人员为了秉承金庸先生的侠义和平精神，精心设计了武林大会系统。唯真英雄方能战到最后一刻，戴上武林盟主的桂冠，笑傲江湖。

武林大会共有两道程序、三种赛制。第一种赛制是“六王争霸”，玩家可以以刀、剑、拳、棍、医、毒等武学为分类，各自进行比武，从中脱颖而出的武学之王，即有资格晋级武林盟主的决战。除了“六王争霸”外，还有一种“群英斗之王”的赛制，玩家不分武功种类，只要符合资格即可参加，最后赢得“群英斗之王”的玩家，也有资格挺进武林盟主争夺战。

经过上述两项比赛（六王争霸、群英斗之王）后脱颖而出的玩家，就有资格进入武林盟主的决战。武林盟主争霸战于每月第一周的周日举行，首届争霸战由上一个月各周的“六王”和“群英斗之王”参加；之后的每届争霸战中，上届武林盟主也会加入，和其他挑战者一起比武高下，直至新盟主产生。

获得武林盟主桂冠者，不但拥有号令群雄的权力，还可获得至绚丽梦幻装备的奖励，可谓名利双收。但在踏上那高高在上的宝座之前，每一步都会艰难无比。六王争霸对参赛资格并无特别限制，只要玩家的人物等级达到25级以上即可报名，报名费用为600两整，直接向报名使者缴交。已报到的玩家在比赛开始后将被直接传送到比赛会场，玩家之间随即展开一对一的淘汰赛，时限240秒。时间到而仍未分出胜负，则由系统判断输赢，失血量高者输、低者胜，使用外血量多者输、少者胜，入场后无任何动作者将被同时淘汰。

胜利者在赛后将由系统讯

息通知，并补满其气血、内力和精力，稍作休息后可继续参加晋级赛程或回到赛前原地。失败者也将被补满气血、内力和精力，传出比赛地点回到赛前原地，不会受到死亡惩罚或红人处罚。

若报名人数为单数，则前任王者自动成为种子选手，直接晋级，王者从缺则随机取一名玩家晋级。得到王者头衔的玩家，可获得王者专属武器一把，因此报到时玩家身上需空出奖励位置一格，且比赛时间无法装备此奖励。

群英斗无须区分武功，比赛以群体群英斗的方式展开，时限900秒，最终存活下来的玩家就是群英斗王，可得到专属群英斗护。报到时玩家身上需空出奖励位置二格，且比赛时间无法装备奖励。

六王与群英斗王直接拥有武林盟主争霸战的资格，无须报名或缴交报名费用。比赛开始后，已报到的玩家将被直接传送到比赛会场，全程不分武功，六王与群英斗王群体而斗。武林盟主大赛时限600秒，时间到仍未分出胜负，则由系统判断输赢，判定方法同六王争霸和群英斗。最后获胜的玩家可得到武林盟主头衔与盟主专属全套防具，因此报到时玩家身上需空出奖励位置五格，且比赛时间无法装备此奖励。

需要注意的是，在参加武林大会的比武时，玩家可以吃补品，但不可使用任何技艺，不可骑马、驾驶马车，不可交易，不可使用下列物品：号集令、襄阳传送书、大还丹、易容丹和回城卷轴等，攻城战用的陷阱也无法使用。场内玩家无法使用组队、邀请好友和邀请入组等功能，场外玩家也无法对活动中的玩家进行上述动作。当玩家被系统拉进比武场后，身上的状态将被完全清除并补满气、精、内。报名后跑到特殊场景（如十面埋伏、四面楚歌，或特殊任务场景）去的玩家，将无法被拉进比武场，此时系统将判定玩家未到而自动败北。 ■

【剪报代码：1236】







【简报代码 1270】

del.icio.us/play2005

这是本月小编们发现的精彩好帖, 为避免大家输入冗长网址之苦, 请牢记《家游》网摘地址: (<http://del.icio.us/play2005>), 精彩内容, 轻松点击! 另外, 大家在网上发现的好帖好站, 也可以将链接发送到电子邮箱 [play@playgamer.com](mailto:play@playgamer.com), 我们会把您的推荐加入网摘, 让所有家人一起分享!

## ● 游戏机音乐总汇

最有价值的游戏音乐网站, 包含了数十个游戏平台 (从最古老的红白机到最新的 PSP、NDS) 的 20000 多首游戏配乐, 让你音乐回到我那难忘的“游戏世界”吧!

推荐指数: ★★★★★

## ● 《乱Online》掉宝速查大词典

学院战火纷飞! 《乱Online》开始在大陆内测了! 这份掉宝资料系收集韩版和台版玩家经验汇总而成, 有一定的指导意义。

推荐指数: ★★★★★

## ● 看看别人是怎么赚到 100 万的!

有一天, 英国一名 21 岁的大学生 Alex 想出了一个赚 100 万美元的古怪主意。他在 2005 年 8 月 26 日创立了名为“百万主员”的网站。他在主员上建立了一个 1000x1000 像素的空白网页, 以每个像素一美元的价格出售他这个网页上的“百万个空位”。这无疑是异想天开, 不可思议的主意和作法。但是今天他已经收到了数十万美元, 而且每天都以几万美元的数字日渐快速增长。他的创意的成功已经创造了互联网发展的历史。现在就让让我们去看看他又卖出了多少格子吧——或者你也想买一个格子放上你的标志? 很便宜, 只要 8 块钱人民币, 你就是在互联网的历史上占有一席之地……

推荐指数: ★★★★★

## ● 看看你和电脑谁更聪明~!

在脑中想好一个东西, 然后电脑会问你 20 个问题, 然后就能猜出你想的是什么东西……你能不能猜到这个有趣的 AI 呢? 试试吧!

推荐指数: ★★★★★

## ● IF、E、A、R 游戏剧情小说

作者将恐怖游戏大作 IF、E、A、R 的全部剧情对话都完整的翻译了, 只能用“怪”来形容! 即使你已经通关, 返过来再欣赏一遍故事, 也是很有趣的呢。

推荐指数: ★★★★★

## ● 《黑暗之光》百科全书

号称史上虚拟世界面积最大的游戏, 黑暗之光! 此将在国内公测, 在此之前, 先了解一下游戏的相关背景和玩法 (资料翻译自谷歌), 有助于你快速上手。

推荐指数: ★★★★★

## ● 文明IV 全中文科技树、地形总表以及武装单位升级系统

制作有根底的资料! 图片, 目前游戏的完美汉化版尚未放出, 参照一下这些中文的资料, 定会给你的游戏带来很大的帮助!

推荐指数: ★★★★★

## ● 个性拼图制作大师

把电脑里你喜欢的图片、壁纸、人物图上传后, 再选定拼图图片数, 就会得到一张拼图, 把图片做成了可以玩的电子拼图! 然后把这张图发给你的朋友, 让他也来拼拼你的头像吧。

推荐指数: ★★★★★

## ● 《挑战》新人上手帖

星爷在 CHINAJOY 上力捧的游戏《挑战》, 已经于 11 月开始测试, 究竟水陆如何, 大家不妨亲自去看看, 如果上手有困难, 本贴会提供详细的帮助~

推荐指数: ★★★★★

## ● 《英雄萨姆 II》流程攻略

胸口画着炸弹的萨姆·斯通又回来了! 这路攻略虽然写得有点简单, 但是必要的提示基本都有, 本来游戏也不是很复杂。

推荐指数: ★★★★★

## ● 设计一个属于自己的雪花

冬天来了, 做一个属于自己的雪花来增添节日气氛吧! 操作简单易懂, 连小白也能做出非常华丽的雪花, 还能把它储存下来送给朋友, 甚至发到论坛或者博客炫耀, 目前设计雪花已经有 1000 多个雪花了。

推荐指数: ★★★★★

## ● 测试一下, 你是“龙与地下城”里的什么角色呢?

经过一系列关于人生、理想、个性、喜好等问题之后, 就会算出你最适合做“龙与地下城”里的哪种角色。虽然是 E 文问题, 可是很简单。结果是更好吗? 有没有遗憾? 那不是 D&D

推荐指数: ★★★★★

## ● 网页轰炸机

把你讨厌的网址输入对话框, 然后再选择一种破坏方式: 病毒、火星、飞碟、核武器……还是随便? 没问题, 一切都如你所愿, 把它破坏得面目全非!

推荐指数: ★★★★★

## ● 《魔兽世界》艾泽拉斯爬山全攻略

60 级早过了……MC 也过了……来点更轻松的娱乐活动吧, 这帖子教你怎么征服艾泽拉斯世界里的名山大川。爬山是有益于健康的, 符合绿色游戏精神的说。

推荐指数: ★★★★★

## ● 号称史上最难的游戏 otpron!! (繁体中文版)

自 2004 年以来, 有 600 多万人玩过这款游戏上的解谜游戏, 但是只有 75 个人能够通关, 你会是下一个吗?

推荐指数: ★★★★★



当那有着灵魂宝石般蓝色头发的四方之王——龙走过我面前，我紧张的她自己都已吃惊。我想，我爱上他了，难道这就是一见钟情？不！我不信！

他是传奇般的男子，拥有者四方之王的称号，雷鸣大陆第一军团“魔域之王”的军团长，曾经将魔域大军挡在人类最后一道防线之外。闪烁着晶莹光亮的龙鳞法袍，配着那张英俊而温柔的脸还有那灵魂宝石般湛蓝的长发，自然是名门贵族心中的白马王子，永远不是我这样其貌不扬的小法师所能高攀的。

“梦！又在想你的那个龙啦？”死党天琼拉着卡侬走到我身边坐下，

我幽幽的叹了口气：“我的名字叫梦，他顶多只是我的一个梦而已，永远不能成真的。倒是你！一个女孩子家这么粗鲁，硬是要当战士！有什么好玩嘛！背着这么大一把剑难看死了！”我站起来用星耀杖敲着天琼的头。

“还说我呢，你自己还不是这么不淑女？”天琼反击道。

时间就在这一段段思念与吵闹中慢慢度过……人毕竟是要生活的，虽然树心城的居民因为世界树的缘故无须太过担忧生计，世界树提供了所有必需的生活给养。

如果雾隐沼泽不是有世界树的话，人类在雾隐大陆就没有任何栖身之处了，在魔族横行的雾隐大陆，人类的树心城简直就是一个奇迹！可事情总与人们希望长久平安的想法背道而驰，不好的事情总是要发生；雾隐沼泽中的绿魔和提风已经渗透到了世界树的根基。如果阻止它们，雾隐沼泽中人类唯一的栖身地——世界树就会灭亡。树心城的每个人都在祈祷，希望能有人来挽救一切，因为城里根本没有人能够面对数量如此庞大的敌人。就在城里的人们已近绝望的时候，从雷鸣大陆的王城传来了消息：魔域之王军团和霸者工会已经到达雾隐沼泽的外围。即将开始对绿魔和提风的清剿！

当时我开心的要命，我想终于又可以见到那个令我魂牵梦绕的人了！可是这又有什么用呢？我就像地面上的一株小草，而他是太阳。即使我再怎么祈祷阳光灿烂，太阳也永远不会爱上小草的。

泪，一点点打在世界树的树梢上。很少有人到这里来，这尖尖的树梢可以穿透迷雾看到那金色的太阳！所以这是我最爱的地方。

“小姐，请问你为什么又要哭呢？”一个好听的声音轻轻在我耳边响起。

有人来到我身后我竟然不知道！我慌忙站起来。在我面前的是一名紫发的战士，腰间别的是那紫雷般的末日龙剑！传说中四方之王罗斯世界终结的剑！

“小姐，不要害怕，我没恶意的。我是紫影。你呢？”他带着一副紫色的面具，面具底下传来好听的声音，令我心里又是一阵慌乱。

我揉捏着衣角说道：“我……我叫梦泪儿。你叫我梦就可以。”

“呵呵，那我就叫你梦好了。很想和你多谈会儿，但对不起啊，我现在有点事，必须得走了。如果我回来的话我一定回来找你的，你也不要随便哭啦，女孩子哭的样子可不好看！”那位叫紫影的男子在我耳边温柔的说完后，便唤出他的幻兽——破坏神并乘着他离去。看着他渐渐远去的影子，我失望的笑了笑，能够拥有终极毁灭破坏神的人，怎可能会记住我这样卑微的人呢。召唤我自己的幻兽——九尾狐小灵，轻轻的抚摩着它美丽的羽毛，感受那些穿过世界树叶叶撒在身上的阳光，努力淡忘刚才的事情。

前线一直传来捷讯。魔域之王军团和霸者工会不愧是雷鸣大陆上最强大的两个工会，他们一直将绿魔和提风赶到了沙漠的边缘。

每个人都以为战事应该会就此结束，但事情又往人们不希望的一面迈出危险的一步。沙漠中的魔人与骑士亡灵对侵入领地的人类发起了攻击！面对突然出现的敌人，两个工会损失惨重，只能节节后退。树心城上被迫发出全体动员令。希望树心城里的人们能够去救助那些原本足来救助他们的人……

听到这个消息，我二话不说拿起星耀杖就上路了。我并不是想我能够救回多少人，只是希望能够在最前线多知道一些龙的消息。一路上零散的绿魔人和灯笼怪物，还有那大野猪般的提风，都被我用雷击术驱离了这个世界。

当我踏进沙漠的那刻，我知道，我的生命已经不再属于自己。面对成群结队的沙漠魔人和骑士亡灵，我挥舞着法杖前进。

十六天。我进入沙漠已经整整十六天了，一路上没有任何人的痕迹，我竟然已经到了沙漠中最恐怖的龙之领土。

塔亚龙，沙漠的王者，巨大的身躯和锐利的爪牙，即使再强大的战士也难以阻挡它们。

“前面是谁？是谁倒在那里？”眼看塔亚龙向他奔了过去，我立即施展展露术，塔亚龙似乎对这突如其来的雷击毫无防备，咆哮着飞走了。

我匆忙的跑了过去，是他！紫影！我轻轻的摇着他：“紫影！你醒醒！”但是他却毫无反应。我犹豫了一下，轻轻抱紧他，靠着极其耗体力的治疗术为他疗伤，直到魔力耗尽晕倒过去……

再次睁开眼睛时发现紫影的龙纹披风在风中飞扬，紫色的长发在风中飞舞成耀眼的色彩！他的背影犹如那踏踏的帝皇，虽然透出些许寂寞的气息。

我轻轻的坐了起来。“你醒了？”他没有转过身，继续说道：“为什么要救我？”

我迷糊的摇了摇头：“我也不知道。我只知道你快要死了，我必须救你！”

“魔域之王”团跟沙漠魔族整整僵持了七天，由我断后，终于冲出了沙漠。为什么你还来沙漠送死？”他的声音冷漠的毫无人性。

我委屈的说道：“我——一直都是一个人。哪里能得到消息啊！不过能救到你已经很高兴了。啊？难道你也是魔域之王军团的？”

他转过身来，紫色的长发被风吹开，露出的不是面具，而是那张我日思夜想的脸！“龙！”我不禁叫出这张脸的名字。

“呵呵，你是除我的兄弟外第一个看到我另外一个样子的人，请重新认识我，我是灵魂承载器形成的水晶龙影！”他轻轻的抖了抖身子，熟悉的蓝色长发和那华丽的龙鳞出现在眼前。

“呵呵。”我尴尬的站起来，拍着身上的沙砾，想不到龙和紫影是一个人在他身上发生的，哪怕他说他是创世神我都会信。

“走啦！”龙影拿起我的法杖挥舞了几下，顿时风满长空，那晶莹色的袍被风吹起，很美但也透出几分孤独与忧伤。

又是漫长的一天，我们终于回到了树心城。“当看到天琼哭向我跑来时我又一阵眩晕，醒来时我没有看到龙影，我无奈的笑了笑。我想我应该把他变成一个美好的回忆了。虽然我们曾经那样接近，但命运总是在不断的作弄世上的人，错过了就不可再追回了。直到多年后，我仍会想起当时抱着他时的感受，不断地付出，却不求任何回报……”

【剪报代码：1237】





# 2005 PLAY! ARENA 年度颁奖典礼

文/Magicboy

2005 年即将过去,在本年的最后一期,我们想通过颁奖典礼的形式对 2005 年中国电子竞技的发展做一个综合回顾。在这一年中,我们的电子竞技事业发展有成绩,也有暴露出来的问题和弊端。在总结的同时,我们更希望 2006 年中国电子竞技能够有一个质的飞跃

## 最佳反恐精英战役

### ESWC 总决赛小组赛

wNv VS X6

本场比赛是 wNv 与西班牙劲旅 X6 在 Inferno 上的对决。wNv 的技术特点实际上更适应与欧洲队伍比赛,但 X6 却与传统的欧洲风格有所不同,以往的欧洲风格更讲究实用,而 X6 在比赛中却打的非常细腻,这点倒与 wNv 比较相似。上半时 wNv 作 T 开局打的非常轻松,进攻屡屡得手,但是此后 X6 在场上逐步稳定住了局势,关键时利用 deagle 翻盘。之后双方比分交替上升,比赛越来越激烈。遇到风格相似的 X6,使得 wNv 技术特点受到了压制,尤其是 X6 的 deagle 给 wNv 造成了很大的困难。在比赛中出现了这样一个奇怪的现象,X6 在常规局中基本对 wNv 构成不了威胁,但是一旦进入 ECO 时,X6 的发挥却往往让人诧异。进入到最后的决定时刻,wNv 终于在 ECO 中发威,Jungle 精准的 USP 连续射杀了对方的两名队员,拿下了最为关键的一局,最终以 wNv 以 16:14 的比分险胜对手,挺进八强,平了中国 CS 的历史最好成绩。本场比赛双方发挥出色,比赛精彩激烈,极具观赏性,堪称 wNv 今年最经典的比赛,当选为最佳反恐精英战役。



wNv 和 X6 的比赛紧张进行中

## ★提名战役

### ESWC 总决赛八强赛

wNv VS Mouz

过了小组赛这关后,风头正劲的 wNv 遭遇到了德国战车 Mouz,这是一支战术严谨,团队合作能力超强的队伍。双方的比赛还是在 Inferno 上打响,wNv 上半时先作 T,开局并不顺



全世界玩家通过视频直播目睹了 wNv 和 Mouz 在主席台上的精彩对决

利,直到第八局才从稳定发挥的 Mouz 手中拿到了第一分。也许是意识到形势严峻,wNv 开始发力,尤其是 Jungle 的状态非常好,双方各自拿下了几局比赛,最终 Mouz 以 10:5 领先结束了上半时比赛。比赛进入下半时后 wNv 连拿四局,局势有所好转。然而德国人在关键的第五局打出了精彩绝伦的配合,拿下了非常重要的一分。此后双方比分交替上升,Mouz 首先拿到了赛点,44' Alex 和 Jungle 在危急时刻站了出来,为 wNv 拿到第 14 分。然而最后一局 wNv 显得有些紧张,被 Mouz 攻占了包点,Blinkz 连续两个 Frag 拿下本局,wNv 遗憾的以 14:16 的微弱差距输去了比赛。这场比赛双方都打出了很高的水平,德国人在稳重的时候又大胆进攻,显示了 CPL 西班牙冠军的风采,wNv 在落后的情况下将比分追平,但错误的前量让 Mouz 抓住了胜利的机会,遗憾的输去了比赛。这场在 ESWC 主席台上进行的比赛让世界玩家重新认识了 wNv 和中国 CS,是一场精彩而具有纪念意义的比赛。

### WEG 第三赛季小组赛

wNv VS Team9

这场比赛能够入围提名的主要原因是比赛的背景。首先比赛双方都是第三赛季的夺冠热门,本场比赛对于双方的出线形势有重大影响。其次就是 Team9 夺得 CPL 英国站冠军后被认为是新一流战队的典范,尤其在强强对抗方面表现出色,wNv 通过和 Team9 的比赛可以检验自己真正的实力。结果在比赛中,wNv 在 Dust2 这张地图上完全发挥出了水平,细腻的战略配合让 Team9 队员凶悍的枪法无从发挥,最终 wNv 以 16:4 的较大优势获胜,向世界玩家证明了自己的强大。赛后采访中 Team9 队员表示对 wNv 的强大感到难以置信,认为 wNv 是 2005 年进步最快的一支队伍。

## 最佳魔兽争霸 III 战役

### ACON5 全球总决赛

WE.Sky VS WE.Remind

由于 WEG 的同期举行,一些世界魔兽顶尖高手缺席了 ACON5 全球总决赛,这为 Sky

的登顶创造了条件。在艰难啃下了 APM70 这个硬骨头后,Sky 众望所归的站在了决赛的舞台上,对手的是他的韩国队友 Remind。在占尽天时地利人和的比赛中,Sky 正常发挥,凭借稳定的战术和精妙的操作,让使用速攻科技加开矿这种冒险玩法的 Remind 毫无办法应对,Sky 很快就以 3:0 领先。第四局比赛到了赛点,Remind 加大了对 Sky 的压制,可惜已经打出状态 Sky 越战越勇,连续点杀 Remind 的英雄。最终 Sky 在全场观众的欢呼声中拿到了 ACON5 全球总决赛的冠军。

2003 年 WCG 世界总决赛,郭斌(Bda.2k)曾带着中国玩家的希望来到韩国,一路杀到决赛,最终惜败于 SK.Insomnia,只差一步登上世界冠军,无数玩家为之遗憾。本次 ACON5 决赛,Sky 摧枯拉朽般战胜了 Remind,带给了中国第一个魔兽项目的世界冠军,中国魔兽为之振奋,绝对的纪念意义让本场比赛当选为《魔兽争霸 III》最佳战役。



Sky 在决赛中,身边是众多外国记者

## ★提名战役

### WCG 中国区决赛

WE.Suho VS wNv.xiaoT

WCG 中国区魔兽项目的比赛紧张激烈,败者组决赛中,上半年状态全无的 Suho 出人意料战胜了 Sky 挺进决赛,和 xiaoT 展开最后的决战。由于 xiaoT 是胜者组冠军,Suho 要想拿到冠军必须连续获胜两场。第一张地图是



Suho WCG 三连冠



# 家游竞技场 PLAY! ARENA

TR, Suho 凭借地图上的中立英雄的优势占得先机, 接着凭借出色的侦察控制住了 xiaoT 的经济命脉, “鸟德流” 战术成功, Suho 先下一城。第二张地图是 LT, 这是张对 NE 极为不利的地图, 然而 Suho 表现出色, 前期的骚扰让 xiaoT 一直无暇发展经济, 中期的部队转型加上精妙的操作, 让 xiaoT 更加难以招架。当然中国皇王不会甘心就此失败, xiaoT 继续顽强的战斗并一度燃起了翻盘希望, 可惜经济上巨大的劣势让他无力回天。终于, Suho 的大军接受了最后一场恢复之雨的洗礼, 发起了总攻, XiaoT 打出 GG 认输, Suho WCG 三连冠。本场比赛是 Suho 王者归来的经典战役, 双方都显示了顶级的意识和操作, 精彩纷呈。

## 最佳星际争霸战役

### CKCG 中韩对抗赛小组赛

=PNZ=Legend.Lx VS SKT.Kindom



Lx 凭借出色表现和 PJ 一雨加冕韩国 SKT 俱乐部

这场比赛是中韩两位高手在 Into the Darkness 这张地图上的精彩较量。比赛中 Lx 显示了良好的意识, 多次对 Kindom 的矿区进行有效骚扰。Kindom 在前期的情况下没有慌乱, 而是利用职业选手的优秀操作多次化解 Lx 的进攻。比赛进入中期后, 双方在满人口的情况下连续交锋, 大场面不断。最后 Lx 凭借对航母的出色控制清理了 Kindom 几乎所有的基地, 但他也有些大的防守导致最后几个关键的 Probe 被 Kindom 点掉。双方都不敢贸然进攻, 僵持了整整一个小时, 最后打出了星际争霸比赛中得少见的平局。

Lx 是本次 CKCG 比赛中突出的黑马, 在他所在的小组中有两名韩国职业选手 Boxer 和 Kindom, 以及中国星际第一人 PJ, 可谓是一死之组。但 Lx 却在不被看好的情况下先后战胜 PJ 和 Boxer, 这场比赛同 Kindom 战平后, Lx 三战两胜一平以小组第一昂首出线。Lx 继 SUPER 之后的再次证明中韩选手的差距并没有想象中的那么巨大, 他也在本次比赛出色的发挥被韩国 SKT 俱乐部看中, 成为 SKT 的职业选手。精彩的比赛过程加上上述背景, 本场比赛当选星际争霸最佳战役。

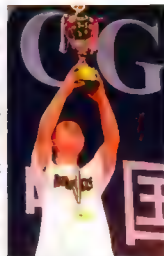
## ★提名战役

### WCG 中国区小组赛

PJ VS SKY.KCG

PJ 在 LT 这张地图上开始了自己的 WCG 卫冕之路, SKY.KCG 利用地形的优势稳步发展, 并且选择了最恰当的時刻出击, 顺势将 PJ 封锁在了家中, 身处逆境中的 PJ 并没有慌乱, 思路非常清晰的选择了占领矿区, 并利用招牌的闪电将对手最关键的一次推进化解。PJ 的航母逐渐成型, 然而 SKY.KCG 利用地形一口气点杀了 PJ 四艘航母, PJ 再次陷入困境。然而在一个小时, SKY.KCG

选择了大和战舰, 意图以宏大的场面结束比赛, 这也给了 PJ 最后的机会。双方的主力大军在神庙中央遭遇, 大和战舰缓慢的移动速度让 PJ 的闪电有了用武之地, 一场决战过后, SKY.KCG 的主力部队被全歼, 虽然他们竭力阻挡 PJ 的反攻, 但面对已经受惊的中国星际第一人, 他没有翻盘的机会。PJ 惊险晋级。由于 WCG 单败淘汰的赛制, 本场比赛 PJ 局势被动后玩家十分担心, 毕竟他是最有可能在国际赛场上为中国赢得荣誉的星际选手。好在丰富的大赛经验和良好的心理素质让 PJ 两次在不利的局面下扭转战局, 比赛跌宕起伏, 可谓精彩之作。



PJ 赢得本场比赛后一路畅通, 顺利卫冕

## 最佳男选手

### 下正伟 (wNv.44)



下正伟

wNv 俱乐部旗下拥有两支优秀的 CS 战队, 其中之一就是由 44' Alex 领导的 wNv Gaming。作为队长, 44' Alex 率领 wNv Gaming 在今年的国际赛场上表现上佳, 为中国 CS 增添了不少国际声誉。在团队方面, 44' Alex 是这支队伍的灵魂, 比赛采用的所有战术都是由 44' Alex 制定。在个人技术方面, 44' Alex 对枪械的理解能力非常强, 拥有良好的大局观, 发挥稳定, 而且关键时刻手不软, 往往成为决定比赛的关键人物。在 ESWC 总决赛结束后, 44' Alex 被 ESWC 官方选为男子 CS 比赛 MVP, 这也是中国选手第一次在 CS 领域获得如此高的荣誉, 通常 MVP 都是颁给冠军队伍, 而此次 wNv 只是八强的队伍, 由此可见 44' Alex 的个人表现有多么优秀。综合各种因素, 44' Alex 当选为最佳男选手。

## ★提名战役

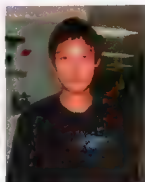
### 李铁峰 (WE.Sky)

2005 年初的 WEG 第一赛季比赛, 中国魔兽的领军人物 Suho 状态低迷, 早早被淘汰出局。Sky 虽然是凭借外卡参赛, 但却凭借良好的发挥获得了第一赛季的季军。之后 Sky 又在 ACON5 折桂, 为中国魔兽拿到了第一个世界冠军。随后 Sky 继续努力, 以 ESWC 中国区冠军的身份进军法国, 最终获得了 ESWC 总决赛的第四名。这些成绩在国内魔兽选手当中是最好的, 从单转到魔兽的 Sky 因极具独创的 “Sky

流” 在国内玩家中拥有相当高的人气, 今年 Sky 的表现突出, 已经成为中国魔兽的旗帜性人物。希望 Sky 能够克服大环境的种种困难, 带领中国魔兽走上新的台阶。

### 孟阳 (RocketBoy)

火箭男孩孟阳在 2004 年来到自大的欧美玩家知道了亚洲人在单人 FPS 领域同样可以做到最好, 他获得的 CPL DOOM3 项目的冠军也是中国第一个单人项目的世界冠军。2005 年, 孟阳继续带着电竞梦想, DOOM3 项目上他依然是世界顶尖。在 2005 QuakeCon 上获得了第二名; PK 项目上, 孟阳在 2005 年初才开始接触 PK, 已经比 VoO 等人晚了好几个月, 而且他在今年几次大赛中缺少运气, 屡次提前遭到夺冠热门人物, 因此成绩不是特别理想, 但依然是亚洲选手当中成绩最好的。明年的 CPL 已经确定了 Quake4 为世界巡回赛的主打项目, 回到更加擅长的 Quake 领域, 我们有理由相信孟阳能再次扬威世界!



孟阳

### 涉俊哲 (SKT.PJ)

“路漫漫其修远兮, 吾将上下而求索”, 这是 PJ 星际生涯的真实写照。在过去的三年当中, 众多和 PJ 同时期的星际选手不是退役就是转到魔兽项目, 只有 PJ 依然在坚持。包括 WCG 三连冠在内, PJ 几乎拿下了所有大型星际比赛的冠军, 在这些冠军背后, 是无止境的练习和舟车劳顿的旅行比赛。2005 的 PJ 已经习惯了被称为中国星际第一人, 伴随着星际的复兴, PJ 先是加盟 wNv 俱乐部, 这让 PJ 有了更加稳定的训练环境和固定收入, 而在年末同 Lx 一同被韩国 SKT 俱乐部签下更是让 PJ 走到了职业生涯的崭新高度, 我们期待着 PJ 能在韩国闯出一片天。

### 高男 (IC&P.GP3D)



高男

竞速类电子竞技项目近年来发展迅速, “极品飞车” 更是在今年成为 WCG 和 CEG 联赛的正式项目, 在国内拥有大量的玩家, 并随之产生了一些车队, 高男就是国内著名车队 C&P 的当家车手, 他的特点是基本功扎实, 发挥稳定。在去年的 WCG 上, 高男一路过关斩将, 在决赛中显示出了良好的心理素质, 战胜了著名选手 EVV 车队的王雨获得冠军。此外, 高男作为北京 EHOME 俱乐部的签约选手, 在 CEG 联赛中以 13 胜 2 负的成绩高居单项排名榜第一位, 是北京 EHOME 拿分的关键选手。





### 最佳女选手

索雅 (Swan)[5]EIBO, 1212



索雅

1212 是 2004 年 ESWC 全球总决赛 CS 女子大师赛季军队 NEV4 的主力队员, 今年她所在的 Swan[5] 在西班牙 CPL 上获得 CS 女子组比赛的冠军, 为中国 CS 实现了重大突破。1212 在队伍中的作用非常明显, 经常凭借在女性选手当中很少见的强悍枪法力挽狂澜, 很多 CS 评论员都认为 1212 除了在意识上还需要提高外, 其它方面已经和国内男子顶级选手没有差距。在年末, 1212 凭借出色的表现成为国外权威电竞媒体提名的最佳女子 CS 选手, 又为中国 CS 增添了国际声誉, 因此当选为最佳女选手。

### ★提名选手

邹璇 (Swan)[5]EIBO, Valen)



邹璇

Valen 和 1212 一样, 是原 NEV4 的队员之一, 今年为 Swan[5] 能够成行西班牙, Valen 做出了很大的努力。Valen 的 CS 技术也是一流水平, 而且作为 Swan[5] 的队长, Valen 除了比赛还在训练等各个方面起着重要作用, Swan[5] 能够取得世界冠军, 有一半的功劳应该归功于 Valen。

竺励 (Tj, Cole)



竺励

竺励被称为中国女子魔兽第一人, 2004 年她在一次地方性比赛中击败了刚刚获得暴雪全球精英赛季军的 Eat, 一战成名。此后竺励先后加入了数个职业俱乐部, 参加各种比赛, 获得了大大小小的冠军, 而且全部是在同男子选手进行的比赛中获得的。2005 年 4 月, 在 ACON5 青岛赛区的决赛中, 竺励又战胜了著名的魔兽好手“单挑王”获得赛区冠军, 并在随后的中国区总决赛上击败了另一位魔兽名将 GUANGMO。国内魔兽玩家当中好手众多, 要想打出成绩是十分不易的, 对女性玩家来说就更困难了, 但竺励却证明了女性选手通过努力练习还是可以同男性选手抗衡。

### 最佳电子竞技俱乐部

wNv

2003 年春天, 现今著名电竞网站亿赛网的副总裁李杰创办了 wNv 电子竞技俱乐部。两年多过去了, 曾经和 wNv 一起叱咤中国电子竞技的 5E, HUNTER 等豪门俱乐部已经成为过往烟云, 只有 wNv 成为了支撑中国电子竞技的顶梁柱。2005 年, 在国内赛场上, wNv 的两支 CS 队伍几乎囊括了所有大赛的冠军, 魔兽选手 XiaoT, Mayi 和星际选手 PJ 也是在各自的领域大出风头。国际赛场上, wNv 在 ESWC 上让世界玩家看到了中国 CS 的崛起, WEG 的三个赛季中也是屡屡击败欧美强队, 成为 WEG 年度总冠军的有力争夺者, 而在年底只是因为一些场外因素失去了 CPL 新家坡站的冠军, 否则已经为中国男子 CS 拿到第一个世界冠军。



wNv 全家福

在队员拿到良好成绩的同时, wNv 俱乐部的良好运作也是值得关注的焦点。wNv 自从成立以来, 一直致力于精英选手的挑选, 现在的 14 名队员在各自领域都是顶尖选手。相比于其他俱乐部因为追求短期比赛成绩频繁更换队员, wNv 的队员一直都很稳定。俱乐部给选手提供了优越的待遇和训练环境, 制定了长期稳定的训练计划, 同时俱乐部还同多个赞助商签定了合同, 为队员提供了大量高端装备。队员的水平通过训练和比赛稳步提高, 打出成绩也就是迟早的事了。最后就是俱乐部多次举办了玩家见面会等活动, 促进了队员和玩家的相互交流, 让 wNv 在玩家中的人气稳步提升。wNv 是中国电子竞技俱乐部发展的一面镜子, 希望其他俱乐部也能从中得到一些启示, wNv 当选为最佳电子竞技俱乐部。

### ★提名俱乐部

WE

2005 年 4 月 21 日对于中国电子竞技也是一个值得记住的日子, 由著名电竞网站 Replays.Net 投资成立了一家电子竞技俱乐部 WE (World Elite), 包括中国 Suho, Sky, Ares, Tiger, 韩国 Sweet, Swain, Remind, Dayfly 等在在内的大量精英选手加盟 WE, 队中每个选手的 ID 都能在魔兽界独当一面, 能把这么多精英聚合在一起, WE 引起了外界的巨大关注。WE 成立后, 为队员提供了良好的待遇, 队员的组成比较稳定, 在国内和国际赛场也是频频传出佳音。在取得成绩的同时, WE 十分关注高校电子竞技的发展, 连续组织了多次 WE

明星校园行活动, 受到了高校玩家的热烈欢迎, 为促进高校电子竞技发展做出了重要贡献。



WE 聚集了中韩魔兽大量精英选手

### EHOME

EHOME 是 CEG 十大电子竞技俱乐部之一, 是由北京一家企业公司支持建立的职业电子竞技俱乐部。EHOME 成立后十分看重选手质量, 连续夺下了多个项目的多名好手, 并在 CEG 联赛中一路领跑, 成为今年 CEG 联赛冠军的有力争夺者。EHOME 十分注重电子竞技馆的建设, 处在北京中关村易中芯数码大厦的 EHOME 电子竞技馆基础设备齐全, 为比赛的举办和转播提供了有力的硬件支持。在参加 CEG 联赛的同时, EHOME 多次举办了各种地区性比赛如 ESTARLEAGUE 联赛等, 提升了北京地区的电竞气氛, 显示了成为新兴电子竞技俱乐部的良好势头。



EHOME 全家福

### 最成功比赛

WEG

电子竞技赛事越来越多, 今年国内的各项大赛更是一项接一项, 但因为整体大环境恶劣和缺乏专业组织比赛人才, 这些比赛很少有特别成功的。年初举行的 ACON5 算是一个亮点, ABIT 投入了大量人力物力, 比赛在全球都有一定的影响力, 对中国的硬件厂商投入电子竞技也是一种良好的引导, 正面促进了中国电子竞技的发展。



WEG 为中国选手提供了一条走向世界的舞台



# 家游竞技场 PLAY! ARENA



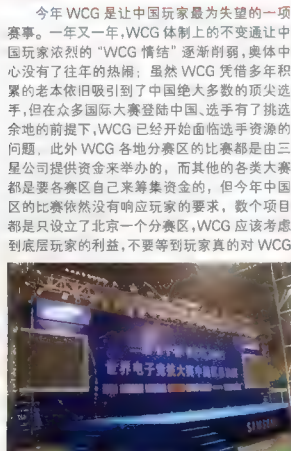
WEG 在各个方面都值得中国学习

不过我们这里选取最成功的比赛,主要是考虑其对中国电子竞技的推动作用,从这个角度来说,WEG 虽然存在一些问题,但更应该去学。

首先是在 2004 年美国 WCG 总决赛拒签了大批中国选手后,WEG 为中国选手提供了一个良好的国际比赛平台。在 WEG 三个赛季的比赛尤其是 CS 项目的比赛中,中国的 wNv 和 AS 通过 WEG 走向了国际舞台,尤其是 wNv 经过 WEG 的锻炼已经成长为让世界玩家刮目相看的强队。从这个角度来说,WEG 促进了中国电子竞技的发展。其次就是 WEG 最终的目的还是中国市场,虽然从长远角度来看 WEG 的发展壮大,尤其是对于选手资源的中国国内联赛的发展有阻碍作用,但是短期来看只有 WEG 这样高奖金、专业组织的长时间国际赛事才能持续刺激还未开化的中国市场,我们应该考虑如何把 WEG 的正面作用发挥到最大,而把 WEG 的负面作用减少到最小。最后就是 WEG 在企划和组织运作方面的先进理念给中国赛事组织者带来了不少启发,这也促进了国内赛事向专业化和正规化发展。综合上述三点因素,WEG 当选为今年最成功比赛。

## 最令人失望比赛

WCG



WCG 在中国的发展走到了关键的十字路口

今年 WCG 是让中国玩家最为失望的一项赛事。一年又一年,WCG 体制上的不变通让中国玩家浓烈的“WCG 情结”逐渐削弱,奥体中心没有了往年的热闹;虽然 WCG 凭借多年积累的老本依旧吸引到了中国绝大多数的顶尖选手,但在众多国际大赛登陆中国、选手有了挑选余地的前提下,WCG 已经开始面临选手资源的问题。此外 WCG 各地分赛区比赛都是由三星公司提供资金来举办的,而其他的各类大赛都是要各赛区自己去筹集资金的,但今年中国的比赛依然没有响应玩家的要求,数个项目都只是设立了北京一个分赛区,WCG 应该考虑到底层玩家的利益,不要等到玩家真的对 WCG

失去信心。最后就是 WCG 多年来一直受到其它各种负面事件影响,去年的美国总决赛“拒签”事件对于中国 WCG 打击巨大,今年 CS 代表队 wNv 又因故未能成行新加坡。上述的各种因素都已经成为阻碍 WCG 发展的重大问题,WCG 的发展到了一个关键的十字路口。作为中国电子竞技的曾经的领航者,WCG 应该重视这些问题,采取改革措施,努力让 WCG 这个老牌赛事在中国再次辉煌。

## 影响力最大的正面事件

央视再次关注电子竞技

在年中的 CKCG 比赛之后,CCTV10《人物》节目制作组围绕着比赛做了一期相关的电子竞技节目,节目内容通过讲述中国兽王 xiaoT、韩国月魔 MOON 和中国首席电竞主持人 FreeAgam 的故事,向大家展示电子竞技最真实的一面。



这个节目是在 2004 年 5 月电子竞技节目被禁播之后,央视重新关注电子竞技,对电子竞技是一次极为正面的传播,因此受到了业界的极大关注。之后在 11 月份的 CHINAJOY 颁奖礼上,主持人段暄无意间透露出央视《电子竞技》栏目可能会重开,一时间又吸引了外界的目光,不过段暄随后澄清了这一传闻,电子竞技界失望不已。从这两次事件我们可以看出央视对中国电子竞技巨大的影响力,以及业界对电子竞技类节目重回电视的渴望。

## 影响力最大的负面事件

5COLOR 作弊事件

国内电子竞技至今没有明确管理和监督机构,这也导致了比赛中出现负面事件,其中的焦点事件就是在今年 ESWC 的女子大师赛中,来自河南的 5COLOR 战队在最后决赛中作弊判罚事件。比赛中判罚作弊,扣除了半场比赛剩余分数,5COLOR 也因此受到影响失去了冠军,也失去了前往法国参加总决赛的机会。赛后 5COLOR 队员坚持自己没有作弊,并因为申诉无效在赛场外痛哭不已。

相关新闻和图片传到网络上引起轩然大波,由于缺乏正确的消息源,事件被夸大了“黑幕”的地步。此后官方无法提供足够的证据证明 5COLOR 战队作弊,更是让作弊的恶劣影响扩大到了顶峰。2004 年 ESWC 在中国极为成功,但在今年因为各种因素和本次事件的影响,ESWC 的名誉受到了相当的打击,希望明年 ESWC 能卷土重来,真正显示世界三大赛事的风采。■【本报代码:1239】



## 我们都是好兄弟

在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊...

CEG 大赛在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊...

也许我们不应该用队长来压他,尽管我是无知的。在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊...

我们是好兄弟,没有什么过不去的坎儿。在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊,在魔兽争霸里,我们结下了深厚的友谊...



## CS 小技巧集合

[图文提供:CEG 上海电子竞技俱乐部]

在CS中,点射和扫射具有不同的操控方式,本次我们就来论述几种不同的点射方法,和目前所知最好的扫射方法。

## 单发点射

你只用一枪就点中了某人的头部,好棒,但是他仍然有可能幸存下来,于是你不得不再补一枪来

杀死他。尽管补的这枪无论打哪他都死定了,但是这毕竟是一种浪费。另外,单发点射和两、三发点射的后坐力相差很大,很多人总是太快的开出第二枪,以至于要等很久才能打出下一个精确的单发点射。由以上特性我们可以总



可以想象一开始的准心是在瞄准点上的



几颗子弹过后准心的位置



不要重要的位置,只要严密的封锁



结出,单发点射在有充足的时间瞄准和准备的情况下才是致命的。

## 两发点射

如果你使用两发点射,第一发是真正指哪打哪的。假如你首发即命中了敌人头部,那他死掉的几率比用单发点射要大得多。因为第二枪无论打在哪里他都一样死定了。

## 三发点射

这种射击方式通常远于较近距离,特别是在人多地时使用。第三枪有可能会带来一次幸运的暴头(当然还是你努力打中的,也不全靠运气)。注意点射要始终咬住对手的头部,否则如果对手在移动中,第二枪未必会随着第一枪命中。这里需要注意的是,点射发数越多,后坐力和准星恢复所需的时间也随之增加。所以还是建议更多的使用两发点射。

点射是一项非常重要的技术,基本上你要做的就是平时保持准星在头部高度,而当敌人出现后跟住他的头部,并在跟随后按键开两枪,之后等(但还是要继续跟踪敌人哦)时机合适就再用两发点射打他一次。在远距离应坚持点射,但是在近距离点射就不那么方便了,这是该扫射登场的时机。

## 扫射

大多数玩家在看见敌人时只是按住开火键,并尽力压枪来试图击中敌人。我认为这是一个错误的策略,而且使用不便。最重要的一点,在扫射之前,也要先瞄准。我总是先瞄准头部再开火。头两三枪通常是比较准确的,另外由于双方距离较近,散射的子弹也会有较高的命中率。

如果你头三枪都打飞了(敌人在你向其头部开枪前击中你,使你的准星扩大,甚至连第一枪都打飞了),那就应该压枪来射击了。最

好的方法是练习扫射时压枪,使子弹散射的范围不会超过头部的高度,这样就会有相当大的机率杀掉对方,因为近距离击中头部的伤害更大,而且在此之前扫射时很可能已经击中了他的别的什么地方(脚趾,身体或者随便哪里)。

所以就算在扫射时,也应当瞄准头部。如果你练习得当,在扫射中也总能暴头。要做到这点需要经常在一些小地图中进行练习。这里还要说明的一点是,扫射并不是要你一口气打光30发子弹。如果在扫射中暂停一下再继续,那你的命中率会大大增加。扫射时间越长,子弹的弹道也越难掌握。因此,在弹道无法掌握时暂停一下是很理智的。

对于各种射击方式,使用的时机和射击的精确度也都是要靠经验来决定的,在开始射击的同时就要考虑如何瞄准,如何压枪,大多数人的意识表现都太晚了。

当然,真正要在CS的对战中获胜,射击技巧只是其中的一个要素,在站位方面也有较高的要求,尤其在作为防守方时表现得尤为明显。下面我们就来总结一些CS的实战经验与大家分享。■【弊报(04:1271)】

- 第一:永远与你的队友保持一个位置或以上。
- 第二:尽可能避免担任别人的枪口,无论是敌方的或己方的。
- 第三:得一点不要连续 CAMP 两个回合或以上。
- 第四:与队友一起行动。
- 第五:除非你是队伍的精英,否则留好手中的闪光手雷。
- 第六:确认是安全后才跑过去。
- 第七:当进入某个区域时,拿颗队友无厘头及的一边。
- 第八:随时准备好随时开枪。
- 第九:分析当前情况,然后才行动。
- 第十:保持很好的心态。

## “游侠树妖”流

[图文提供:CEG 上海电子竞技俱乐部]

**魔**兽争霸”这款竞技游戏作为一项体育运动发展至今,每一个种族的战略战术都在不断的开发与破解中,正所谓兵来将挡,水来土掩。战术是在不断发展的,新战术往往是制胜的!许多职业选手都在感叹要是以我现在的战术意识回到前几个版本,那自己肯定就是世界冠军了

最好的战术从何而来?通常情况下,只有职业电子竞技选手对游戏本身的深入研究之后在赛事中启用的才是真正的实用战术,本次战术研究我们特别邀请了上海 CEG 的魔兽项目签约选手 SoZ. lyc 来讲解他与四川 CEG 选手 Thank 在联赛第 15 轮的一场典型的以新战术而取胜的战术:“游侠树妖流”。

人类与精灵的对战在主流战术上基本已经达到了一致,精灵以恶魔猎手早期带领少量弓箭手过渡到二级基地,召唤娜迦海女妖后转型三级基地,兵种以熊鹿组合作为真正的目标。人类选手在 1.15 这个版本几乎碰到的都是此类打法了,因此相应的战术也被国内以 Guangmo 和 SKY 为主的顶尖人类研究的相当透彻,人族的基本思路是早期适量的步兵进行少量的狩猎后,展开初步的压制,在 5-6 个步兵时转型火枪手,二级基地升级完毕后迅速补下神秘圣殿,同样也召唤娜迦海女巫进行最为凶猛的一波压制。大家可以想像此时双方的兵力对比:人类拥有 5 个步兵加 3 个火枪外带女巫与破法各一,反观精灵此时除了双英雄外只有 3 个左右的弓箭手与 2 个无法变身的利刃德鲁依,虽然此时暗夜恶魔猎手与娜迦海女妖的配合具有强大的点人族英雄能力,但此时早有准备的人类双英雄身上可能都带有血瓶。人类暗夜对战中期的这场战役似乎已经成为决定胜利导向的最主要砝码了,人类无功而返则精灵熊鹿组合成型,人类常常被打,而人类要是在暗夜基地门口获得胜机的话,精灵选手基本可以 GG 了。在如此了解人族战术之时我们可以怎么做呢?



在魔猎手、黑龙猎手各一战术部署的情况下有绝对的优势



在加入一波流个破法圣殿之后,对手将面临非常劣势



两军交战中,优先点杀牧师尤为重要



大军级熊鹿加入部队后,将完成对人类的最后一击

**关键词一:树妖**

以牺牲兵力为代价的科技成型既然已被研究透彻为何不舍弃呢?与其在基地等待人类的推进为何不主动出击呢?

树妖这个兵种的特点非常鲜明,高速,防魔,驱敌,迟缓是他的优点,而血量较少和防御较差则是他的缺点。分析优缺点可以发现这个兵种有非常强的可操作性。简而言之,树妖部队在和敌方遭遇时,可战可退,而敌方碰到树妖部队则可战而不可退了。在 60 人口左右的树妖部队配合着高攻击力的双英雄是非常强悍的!

人族的压制? 精灵的压制?

**关键词二:黑暗游侠**

既然战术思路是中期暴树妖,树妖的迟缓技能完全可以拖住对手,娜迦海女妖的职能似乎缺少了发挥的舞台,擅长持续性对抗与阵地对战的黑暗游侠走进了我们的视野!在树妖“吸”住敌方兵种之

后,黑暗游侠的黑暗箭将留下的是满地的骷髅。如果双方兵力耗尽之后这将是多么恐怖的力量啊!

当然,黑暗游侠的好处还不止于此,后期的黑暗游侠比娜迦海女妖具有更大的威慑力,大量的男女巫与魔法英雄在黑暗游侠的禁令面前……

**关键词三:扩张**

精灵中期的黑暗游侠、树妖压制遇到顶级的人类玩家自然会碰到这样的问题,人类大部队在基地中避而不战,甚至修建一些防御措施开始苦战,此时强攻基地似乎已经是镜花水月之谈了。在占有主动和优势时如果不能一举击溃敌人那么我们将做的是扩大优势,扩大优势的最大体现无疑就是资源扩张了。切记,不可在人类基地外徘徊,这段最宝贵的时间是可以让我们制胜的契机。

**关键词四:暴机**

在精灵分基地建立之后,主基

地可以开始转三级基地了。此时人族的兵种基本数量达到了大约 65 人口,正面的对战似乎精灵的树妖部队已经在攻击力输出方面陷入了一个低潮,如何阻止对方的大部队的推进呢?还记得树妖的优点吗?高速,防魔,迟缓!黑暗游侠的技能黑暗箭加上这些树妖的优点让我们看见的是一幅如何的景象呢?是人类大部队的离开后的基地满地骷髅?对了!就是在人族基地的反复骚扰!争取最长的时间将经济优势转化为科技优势和兵力优势吧!

结语:限于篇幅只是简要的对这个战术的几点精义进行了描述,当然在细节上仍然有许多需要注意的敌方,这个战术对人族的传统压制打法的确有效,但是也并非可以克制人族一切战术,比如人族大量破法加少量的单位就很难对付。总而言之,没有无敌的战术,分析和研究对手才是真正的战术源泉! ■[转载代码:1241]





## 圆桌战士

■ 提供商: 掌中米格 (SP) ■ 类型: 动作 | AC |  
■ 适用机型: Moto E398 等多机型 ■ 购买方式: 移动“百宝箱”下载

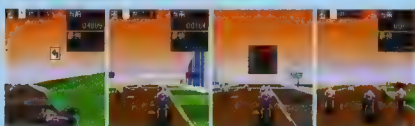
这是一段英国国王和他最伟大的圆桌战士之一——蓝斯洛特共同缔造的传奇故事。主人公蓝斯洛特为了完成国王交给他的秘密任务, 与自己心爱的弓箭手妮娅特共同踏上危险的旅程。两人在途中相互依靠, 勇猛杀敌, 解决了一个又一个怪物, 完成了一个又一个不可能完成的任务! 本游戏有着手机游戏极高的画面水准, 加上丰富的动作, 是一款非常出色的手机动作游戏。



## 极品摩托 II

■ 提供商: 畅玩网 (SP)/THQ (CP) ■ 类型: 竞速 | SP |  
■ 适用机型: Moto E398 等多机型 ■ 购买方式: 移动“百宝箱”下载

我玩网本次为手机玩家带来的是移植于 PC 同名游戏的 Moto GP 2。酷炫的摩托、刺激的赛道以及郊外美丽的风景, 让每一位玩家都能在此款游戏中体验到飞一般的心旷神怡。游戏内设新手、专家、冠军和大师等 4 种不同的难度等级, 每个难度等级都配有不同的赛车和场地。此外, 玩家还可以自主设置各种不同的路面状况, 自定义赛车、路线、路况, 甚至还可以根据心情来选择自己所向往的天气状况呢。



## 哥俩好大冒险

■ 提供商: N-FUSIO (CP) ■ 类型: 动作 | AC |  
■ 适用机型: Moto E398 等多机型 ■ 购买方式: 移动“百宝箱”下载

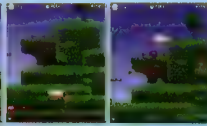


《哥俩好大冒险》(Banjo-Kazooie) 是一款移植于 GBA 的同名动作游戏。可爱的小鸟卡祖被格伦特用魔法封印, 卡祖最好的朋友小熊班卓当然不会坐视不理, 于是一次拯救卡祖的冒险之旅开始了。玩家要操控班卓, 在 8 个关卡中收集 8 块拼图才能救出卡祖哦。



## 超人气玩偶

■ 提供商: 掌中米格 (SP) ■ 类型: 动作 | AC |  
■ 适用机型: Moto E398 等多机型 ■ 购买方式: 移动“百宝箱”下载



手机游戏中最具人气的可爱玩偶, 淘气气冲冲登场啦! 它将在玩家的指引下漫步危险的丛林世界, 寻找最喜爱的

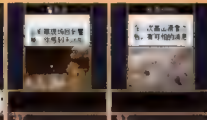


红花。一路上会遇到许多动物, 淘气气需要避开它们, 而且必须抢在天黑前集齐红花哦。该游戏类似于《超级马里奥》, 共含 8 个不同难度的关卡, 是一款不错的休闲动作游戏。



## 柯南探案

■ 提供商: 提供商: 我玩网 (SP)/Luna (CP) ■ 类型: 策略 | SI |  
■ 适用机型: Nokia S40/S60 ■ 购买方式: 移动“百宝箱”下载

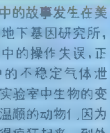
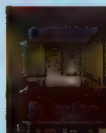


从这里与柯南一起进入精彩的推理世界吧! 少年侦探柯南的侦探事务所正式宣布在手机里开设了! 游戏中, 玩家将扮演柯南的工作伙伴, 在精彩的推理世界中与他一起破解各种离奇案件。一次次危机四伏的恶劣情势, 将让你和柯南面临最复杂的推理挑战!



## 变异危机

■ 提供商: iN-FUSIO (CP) ■ 类型: 射击 | FPS |  
■ 适用机型: Moto E398 等多机型 ■ 购买方式: 移动“百宝箱”下载



游戏中的故事发生在美国加州某地下基因研究所, 由于实验中的操作失误, 正在研究中的不稳定气体泄露, 引起实验室中生物的变异, 原本温顺的动物 1 因为感染而变得疯狂起来, 到处充满了恐怖和危险。玩家需要利用关卡中提供或购买的道具, 甩开纠缠不休的变异生物, 杀出一条血路, 逃出研究所。游戏最早出现在阿尔卡特手机上, 采用第一人视角, 在立体的场景中进行, 让人不禁想起早期的《毁灭战士》, 这也是小狗狗最喜欢的手游。

(■ 文/手机狗 | 图/陈代明 | 242)

# 拇指教室

MobileSkill 05.12

文 / 手机架

## 3DMarkMobile06

3DMarkMobile06 是著名的测试软件公司 Futuremark 继 SP-Mark04 之后推出的全新手机 3D 图像性能测试工具, 目前已发布测试版本供用户下载使用, 正式版将在不久之后推出, 其具体特性如下:

1. 采用 Khronos 小组研发的技术, 以 OpenGL ES 1.0/1.1 API 对手机 3D 图形性能进行测试;
2. 提供图像质量、象素处理能力、顶点处理能力和 CPU/3D 性能的全面测试, 并以计分方式显示测试结果。
3. 采用和 PC 平台的 3Dmark 测试软件一样的关卡式场景进行测试, 包含基于 OpenGL ES 1.0/1.1 API 的 Cyber Samurai、Proxycon 等众多场景可供选择。
4. 全面支持使用 ARM 及 Intel 处理器的 Windows CE 及 Symbian 操作系统。

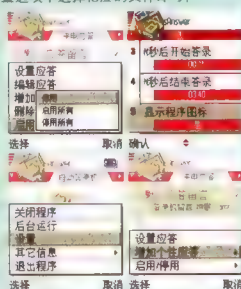


## SmartAnswer

SmartAnswer 是一款功能强大的手机自动答录机软件, 适用于 Symbian 平台, 它能够全面的设置各种来电答录方式, 堪称 Symbian 平台用户的必备软件之一。SmartAnswer 的具体特点如下:

1. 支持分类留言设置, 可以为不同的电话或号码分组设置不同的应答留言。
2. 支持个性化留言设置, 用户只需将声音文件拷贝到相应的目录 (默认为 C:/Nokia/Sounds/Digital/SA-Responses, 可变更为 MMC 扩展卡盘符), 并在设置选项中选择相应的文件即可。
3. 支持开机自动启动并在后台运行, 运行时在待机界面右上角显示黑白磁带图标, 当有来电时会变为彩色图标, 用户此时可选择手动接听或直接播放留言。

需要提醒大家的是, 根据众多使用者的经验, SmartAnswer 安装在 E 盘 (MMC 扩展卡盘符) 时有可能出现兼容性问题, 所以建议大家将软件安装在 C 盘使用。



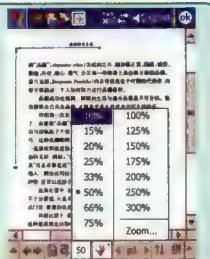
## RepliGo Viewer

这是一个多手机、移动设备平台的电子书阅读软件, 通过附带的 RepliGo Desktop 这个 PC 端工具, 用户可将各种文本文件转换为其专用的 rgo 格式, 在移动设备中进行阅读, 是一款方便实用的电子书工具, 强烈推荐大家使用! 它的主要特点如下:

1. 强大的文本兼容性, 支持包括 Unicode 在内的多种编码, 并提

供自动换行、多级缩放、局部放大、文本搜索和剪贴板等功能:

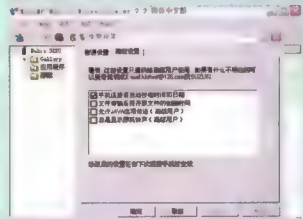
2. 全面支持 24 位色图片显示, 支持图片和文本的横、竖屏切换
3. 提供同步功能, 支持通过红外线和蓝牙无线传输文件;
4. 整合了网络浏览器功能, 支持脱机浏览网页;
5. 完美支持中文文库, 即使用户的设备并未安装中文平台, 也能观看中文 rgo 电子书。



## MobiMB Mobile Media Browser

著名的 Symbian 平台手机 PC 端管理、传输工具, 其类似于诺基亚官方的 PC Suite 套件, 不过功能更为丰富。目前该软件已全面支持 S40/S60 手机的文件管理, 其主要功能如下:

1. 通过数据线或红外接口与手机进行连接, 在 PC 端管理手机内部音频、视频、图片、应用程序和游戏。
2. 可以制作待机图片, 支持铃声、待机图片、游戏、应用程序和运营商 LOGO 的传输, 当传输游戏和应用程序时, 能自动修复为 JAD 文件。
3. 快速查找 Java 和 Gallery 文件夾, 并具备记忆功能。
4. 提供同步功能, 支持手机时间和日期同步校准, 并支持同步更新待机图案。



## 掌讯通

掌讯通是一款专为国人打造的手机综合网络资讯工具, 它不仅能够通过 GPRS 同步更新各类新闻资讯, 而且是完全免费的。掌讯通的主要功能和特点如下:

1. 提供全国 330 个城市的天气、航班、铁路等信息的实时查询, 提供实时的股票、外币汇率查询。
2. 同步更新各种新闻资讯, 并支持离线浏览。
3. 支持网络购物和聊天, 提供网络文件共享选项。
4. 通过内置的下载模块, 提供各类图铃、软件和游戏的下载, 并支持断点续传功能。

需要注意的是, 虽然该软件是免费的, 但 GPRS 流量需要收取费用, 并且游戏、软件、图铃以及各种资讯都有可能收取费用。



又到了年末, 笔者在此代表“Mobile 地带”栏目向所有读者提前致以新年的问候! 同时也希望, 本栏目能够为大家的移动娱乐提供有益的帮助, 也欢迎大家登陆 [www.playgamer.com](http://www.playgamer.com) 论坛的掌中 PLAY! 版块交流。 ■ 【报版代码: 1243】



# 音乐时尚, 娱乐先锋

索爱 W550c  
全接触

文/潮流儿

随着索尼爱立信首部 Walkman 音乐手机 W800c 成功推出, 趁热打铁推出新款 Walkman 手机, 让 Walkman 手机的品牌深入人心, 就是顺理成章的事了。早先在新加坡电展展成功露脸的, 索尼爱立信的第二部 Walkman 音乐手机 W550c 终于来到我们面前。

## 后生可畏

秉承 W800c 获得强烈好评的外观设计, W550c 在色调上延续了 W800c 的艳橙色设计, 并搭配以银白色。而相比 W800c, W550c 机身橙色的比例显得更多一些, 同时机身的质感也发生了变化, W550c 并未采用类似 W800c 的光滑型外壳, 而是采用了塑料材质的磨砂外壳, 手感起来更加舒适, 同时也更容易沾上指纹和灰尘。另外, W550c 为了满足不同口味的用户, 还加入了换壳功能, 提供艳橙色、深蓝色和纯白色的外壳供用户选择(包装内包括两套)。

W550c 机身体积为 93mm×46.5mm×22.5mm, 重 120g, 体积相比 W800c 稍大, 加上 120g 的“体重”, 拿在手里显得很厚实。W550c 采用了索尼爱立信早先一款很有特点的产品 S700c 的旋屏设计, 机身上部可以做出 180 度的旋转, 采用旋屏的好处就是能够让机身容下足够大的屏幕, 因此 W550c 在长度小于 W800c 情况



W550c 照相功能有丰富的白平衡设置

下, 依然搭载了和 W800c 相同的 1.8 英寸 176×220 像素分辨率的 26 万色 TFT 屏幕, 保证了出色的显示效果。

W550c 在屏幕上方的听筒左右两边加上了游戏功能键, 使得进行游戏时更加方便。屏幕的下方面则是传统的功能键区, 五维导航键、标志性的 Walkman 按键和互联网快捷键等功能键被安置在此处。值得一提的是, W550c 的五维导航键手感非常出色, 甚至超过许多手机的方向键。

W550c 机身上方左右两侧分别安置了播放/暂停键、滑动锁定键、音量调节键和拍照快捷键, 机身下方依旧提供了 Fast-Pop 多用接口, 同时支持红外和蓝牙连接, 130 万像素的摄像头则按照传统被安置在了机身背面。虽然和 W800c 的 200 万像素摄像头相比显得有些寒酸, 不过支持 4 倍数码变焦, 支持多种环境模式, 支持白平衡等选项, 以及最大 1280×1024 像素的图片拍摄也算是差强人意了(相机须在旋盖闭合的状态下开启)。

在 W550c 机身下方配备有一个类似于同品牌 Z208 手机上的手机绳挂扣, 当 W550c 被“倒吊”在脖子上时, 用户操控会比较“正规”更为方便。此外, W550c 并未提供任何扩展存储接口, 不过机身内置的 256MB 内存容量已能应对绝大多数用户的需求。



W550c 的内置、多用途接口

## 不断进取

W550c 保持了索尼爱立信手机人性化的 12 宫格菜单的优良传统, 操作方便。和 W800c 一样, W550c 同样支持主题功能, 用户可以选择自己喜欢主题, 同时用户可以到官方网站的趣味下载区下载更多的个性主题。

和 W800c 一样, W550c 同样在功能菜单里提供了索爱的娱乐服务 PlayNow(乐酷)。PlayNow 提供了音乐、游戏和视频的下载服务, 更重要的是这些服务大部分都是免费的哦(GPRS 流量费用另记)! 另外, W550c 还内置一款基于 K-Java 的 News Reader 在线新闻浏览器, 并支持最近非常流行的 RSS 聚合器服务。W550c 的手机设定选项中还增加了更新服务功能, 通过 GPRS 连接网络, 可以下载最新版本的手机软件, 并支持自动更新和定时更新功能。

作为现在手机功能中非常重要的一个环节, 手机游戏当然是不可或缺的。W550c 内置了三个游戏——《极限滑雪板》、《圣徒传说》和《百战天虫: 虫堡大战》。其中《百战天虫: 虫堡大战》应该是电脑玩家非常熟悉的游戏了, 能在手机上再次体验可爱的虫虫们的战斗, 真是一件非常享受的事情啊!《极限滑雪板》是一款采用了 3D 画面的滑雪游戏, 得益于前文介绍的 W550c 游戏功能优秀, 游戏的操作感觉非常不错, 同时可玩性也非常出色。《圣徒传说》是最初发表于 1985 年的街机的经典动作游戏, 如今由 TKO Software 授权 Midway 公司开发并登陆 W550c, 可以让那些怀旧的玩家们重温上世紀的经典。此外, 通过 PlayNow 的下载服务以及登陆中国移动“百宝箱”, 用户还可以下载到更多游戏。

说了这么多, 让我们回归主题, 看看 W550c 的音乐播放功能。本次 W550c 加入了索尼 Walkman 中标志性的 Mega Bass 选项和立体声扩音功能, 得益于机身正面、左侧和背面的 3 个强劲的扬声器, W550c 的 MP3 的播放效果非常优秀, 听起来很有空间感, 在这点上甚至超过了 W800c 的表现。通过耳机附带的耳机, W550c 的 MP3 的播放效果和 W800c 几无二致, 令人非常满意。而由于 Mega Bass 音效的加入, W550c 在低音的表现上显得更加震撼。

作为索尼爱立信的第二款音乐手机, 虽然在存储和摄像头方面并不像 W800c 那般突出, 不过从 W550c 更年轻的用户定位, 不逊于 W800c 的音乐表现力以及处处微小的变化, 都显示出索尼爱立信不断创新的精神。紧接着 W550c 之后, 面向更高端的 W900c 音乐手机又将上市, 我们也祝愿 Walkman 音乐手机的道路越走越远, 不断为手机用户带来更好的移动音乐体验! ■ [剪报代码:1244]



W550c 的音乐播放界面

作为索尼爱立信的第二款音乐手机, 虽然在存储和摄像头方面并不像 W800c 那般突出, 不过从 W550c 更年轻的用户定位, 不逊于 W800c 的音乐表现力以及处处微小的变化, 都显示出索尼爱立信不断创新的精神。紧接着 W550c 之后, 面向更高端的 W900c 音乐手机又将上市, 我们也祝愿 Walkman 音乐手机的道路越走越远, 不断为手机用户带来更好的移动音乐体验! ■ [剪报代码:1244]

## 滑出精彩, 指书无限

Moto A732 完全评测

文/CHIVAS

虽然 Moto A732 (以下简称 A732) 目前尚未正式上市, 但 PLAYLAB 仍旧通过摩托罗拉拿到了这款手机的测试样机。接下来, 就让笔者为大家送上这款新“指书”手机的详细评测吧。

## Moto 也滑盖



Nokia 7550



Siemens SL55



Samsung E808

## Moto 也滑盖

说到向上滑盖的手机, 三星的几款产品一定会马上出现在大家的脑海中。虽然最早推出的向上滑盖造型手机是诺基亚 7650 和西门子 SL55, 但真正让此造型深入人心的却是三星面对时尚女性市场的 E808、D508 等产品。

作为摩托罗拉的第一款滑盖手机, A732 仅 88mm × 43mm × 21mm 的体积便显得非常小巧, 而重量也仅为 95g。A732 的机身采用颇具数码味道的银灰色调, 而采用拉丝工艺金属外壳也使之显得越发卓尔不凡。在受人瞩目的滑盖部分, 摩托罗拉在 A732 上使用了两条金属滑轨, 这样不仅可以保证滑盖操作时的稳定性, 也使得滑动过程非常流畅。

A732 屏幕下方, 设置有五维导航键、左右功能键和菜单按键, 同时外置扬声器被巧妙的“隐藏”在滑盖侧侧。与三星的滑盖手机一样, A732 的摄像头同样被安置在了机身上盖的背面, 只有当用户滑开上盖时才能看到。

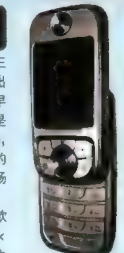
音量调节键和多功能录音键被分别设置在 A732 下半部分机身的左右两侧, 同时肩负数据传输和充电功能的 Mini USB 接口也被安置于此。扩展存储方面, A732 的滑盖底部提供了一个 T-Flash 插槽, 支持最大 512MB 容量的 T-Flash 存储卡。

此外, A732 使用了一块 128 × 160 像素分辨率的 64K 色 TFT 屏幕, 虽然尺寸不算大, 但是 A732 的屏幕显示效果仍旧令人满意, 色彩比较柔和。

## 全新“指书”

早在评测 Moto A668 时, 笔者就已经被其新颖的“指书”系统折服。当然, 由于毕竟是首次采用该技术, Moto A668 的指书系统存在一些小缺陷。而据摩托罗拉相关材料显示, 如今的 A732 采用的已是最新研发的第三代指书系统, 支持联想字词和对用户笔迹的智能适应功能。同时, 相比前辈 Moto A668, A732 的“指书”识别区域由原来的 1-9 数字键扩展到整个键盘区, 使得识别准确率和速度得到明显的提升。

得益于新一代“指书”技术, A732 在输入文本时非常方便快捷, 指书和拼音的完美结合让用户无需切换, 就可以使用自己偏好的输入方式。同时, 在发送多媒体信息时, 用户可以选择不进行识别“指书”, 这样用户的指书就会被默认作为图片发



信阅读者们对今年 4 月杂志介绍的摩托罗拉首款带键盘“指书”输入功能的手机 Moto A668 还有印象。在今年 7 月举行的 Moto NOW 技术峰会上, 摩托罗拉又公布了第二款“指书”手机——Moto A732。

送, 非常有趣。

Moto A668 的“指书快捷方式”获得了广大用户的好评, A732 则延续了这一独特功能。用户只需长按机身右侧的多功能录音键便可启动这一功能, 写入“听”、“查”、“读”、“写”、“玩”、“网”任何一个字, 便可直接进入相应的功能, 非常方便。

如果认为 A732 的“指书”功能仅限于此, 就大错特错了。A732 支持四方向“指书”菜单导航, 还可以通过手指在键盘上的划动来实现多媒体播放器的列表选取功能。新的“指书”的另一个功能就是密码输入了, A732 除了支持常见的手机数字密码之外, 还支持手写签名作为手机密码, 用户只需将自己独一无二的“笔迹”作为个性密码, 任何人都休想偷用你的手机哦!

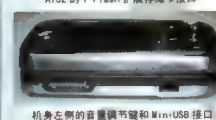
## 精彩娱乐无限

A732 机身内存为 8MB, 其中系统会占用约 1.5MB 的空间。不过由于它配备有 T-Flash 插槽, 存储空间不是一个大问题。由于 A732 是一款中国移动定制手机, 所以九宫格主菜单的第一个选项就是“中国移动服务”选项, 内含精品推荐、新闻天气、图片铃声、游戏乐园、聊天交友、在线理财、影视空间、俱乐部服务等众多中国移动定制的服务功能。

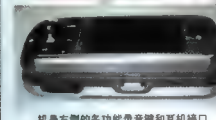


A732 的 T-Flash 扩展存储卡接口

在其它应用程序方面, A732 内置了包括闹钟、日程表、字典、指书记事、计算器、铃音编辑器、语音记事等常用程序。除此之外, 卡路里计算器和购物清单功能则完全是为 E 时代的年轻人群体量身定制的。



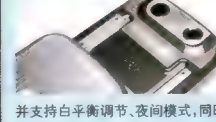
机身左侧的音量调节键和 Mini USB 接口



机身右侧的多功能录音键和耳机接口

A732 内置了《西部风云》、《五颗子弹》、《飞行》和《Popo 车》四款游戏, 同时 A732 完全支持 Java MIDP 2.0 规格, 用户可以通过手机内置的 WAP2.0 浏览器登陆网络, 下载运行几乎所有的 K-Java 游戏。

声音表现方面, A732 采用了 64 和 32 雅马哈铃声, 并增加 MP3 播放和 MP3 铃声功能。在 MP3 播放中, A732 提供了正常、古典、爵士、舞曲、流行乐和摇滚等多个特效供用户选择。



本次的 A732 并未延续 Moto A668 的百万像素拍照设计, 而仅仅采用一个 30 万像素的摄像头, 支持最大 640 × 480 像素分辨率的图片拍摄, 并支持白平衡调节、夜间模式, 同时提供包括怀旧、黑白、浮雕在内的多种拍照特效, 以及最长 30 秒的视频拍摄功能。面对时下动辄百万像素的拍照手机, A732 在此功能上让人略感遗憾。

供电方面, A732 标配一块型号为 BT50 的 810mAh 容量锂电池, 经过我们试用, A732 的待机时间稳定在 2-3 天。

作为采用第三代“指书”技术, 同时也是摩托罗拉的首款滑盖手机, A732 虽然还存在诸如拍摄功能较弱, 采用非主流流存储卡等遗憾, 但却让我们看到了摩托罗拉不断进取的意愿。相信随着摩托罗拉的不断创新, “指书”系列手机将会越来越完善, 让我们更大的“指书”惊喜吧!

■ [剪报代码: 1245]





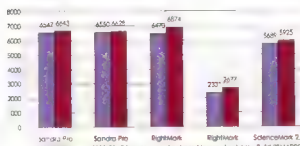
# 实际游戏测试

实际游戏测试中 1GB 模组总算挽回一些面子,其 Doom3 的平均帧速率高出 512MB 模组 9.1 帧 (12.8%), 在 HL2 和 WoW 中的平均帧速率两者相当,但在最低帧速率表现上 1GB 模组均领先 1 帧 (3%-4%)。与游戏指标测试对比得出完全逆转的结果,迫使我们对重新考虑大容量内存所能带来的真正优势与优势。实际游戏中往往有较多的场景切换,相应的纹理数据需要在物理缓存与磁盘这两者间调度、转码、替换,1GB 模组提供的双通道 2GB 内存配置,可以在这种数据转换操作中比 1GB 内存配置更能应对数据风暴——虽然这种情况在目前的游戏中应用中既不多见,程度也还没有严重到让 1GB 内存配备捉襟见肘的地步。

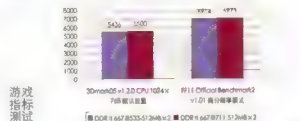
最后我们还进行 1:1 的 FSB:DRAM 同步模式下的超频测试,我们所使用的 P4E2 8GHz 处理器可以在不加电压的情况下正常工作于 250MHz 外频,整个平台配件也在上述总线频率下可正常工作。因此我们放心的在接近 1GHz 主频内存的叠高可工作频率 (保持默认 DDR 电压)。最后,我们得出 DDR400-512MB 模组在双通道下可正常超频工作于 228MHz 即 DDR456,DDR400-1GB 模组则可以正常超频工作于 224MHz 即 DDR448。

## DDR II 667

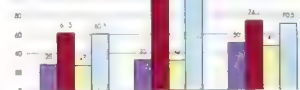
DDR II 667 是我们此次测试的另一个最关注的要点——它的频率能否抵消高昂延迟造成的负面性影响? 我们的 DDR II 测试平台中的华硕 P5A02-E Premium 可以单独设置 DDR II 内存的运行频率,包括 400、533 和 711MHz,而这对 DDR II 667 内存不仅以 3-5-5-15 参数优化设定为 5-4-4-1 (第四项对 DDR II 无意义),同时开启 BIOS 中的 Performance Mode (Turbo) 及 Hyper Train 2 (Enable) 内存优化设定,成功完成所有测试,令人对其有得到目相看。为了对比 DDR II 533 的性能,我们还在这套



## 理论测试



## 游戏测试



## 实际游戏测试

FSB1066 的平台上下 1:1 的 FSB:DRAM 同步模式让这对内存运行在 266MHz 即 DDR II 533 下,同时其相应的预设参数 4-4-4-12 也被优化设定为 4-3-3-1 并顺利完成所有测试,同步模式优化化时序的配置,将使其比一般 FSB800 系统中以异步方式和标准时序运行的 DDR II 533 获得显著的性能提升。

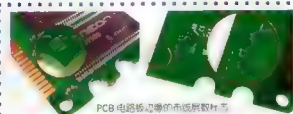


参考价格: DDR400-512MB 238 元  
DDR400-1GB 280 元  
DDR II 667-512MB 450 元  
DDR II 667-1GB 520 元

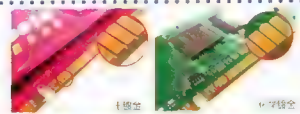
综合来看,DDR II 667/711 在理论测试中较 DDR II 667/533 有明显的优势,这无疑得益于高出的 178MHz 内存频率。不过到了游戏指标评测中,虽然前者仍占优势,但幅度已经很小。而实际游戏测试的结果更令人大跌眼镜——在几乎所有项目上 DDR II 667/711 都变得略落后于 DDR II 667/533,原本的优劣竟未能贯彻到真刀真枪的时刻。

由于两组测试使用完全相同的软件及硬件设备,只是在内存延迟参数上 DDR II 667/711 的设定比 DDR II 667/533 各长 1 个时钟周期,我们分析,正是由于 DDR II 667/711 在内存延迟上的增长,使得实际游戏中对数据的随机存取效能有较大幅度的降低,其程度甚至抹杀了频率提升所带来的效能增长。

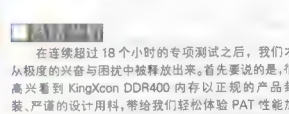
同时,由于我们的 DDR II 测试平台仍在使用 Intel 上一代的 i925XE 芯片组,因此还不能确定它是否真正发挥高频 DDR II 内存容量在系统上的效能,对这段实际游戏测试的结果,待有机会在最新的 945/955 体系中进行更详细的测试分析后,再回来与各位探讨 DDR II 真正的“终审判决”吧。



PCB 电路板上元件的规格和型号



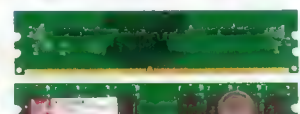
PCB 电路板上元件的规格和型号



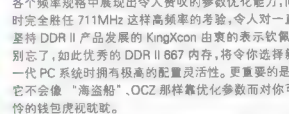
PCB 电路板上元件的规格和型号



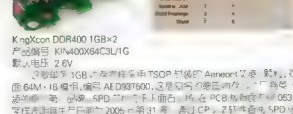
PCB 电路板上元件的规格和型号



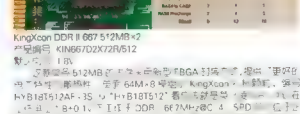
PCB 电路板上元件的规格和型号



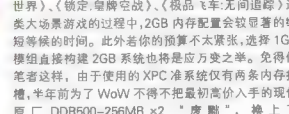
PCB 电路板上元件的规格和型号



PCB 电路板上元件的规格和型号



PCB 电路板上元件的规格和型号



PCB 电路板上元件的规格和型号



## 冷静制胜

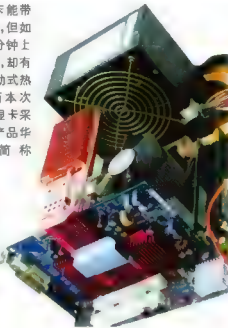
■ 华硕 EN6600GT Silencer

随着游戏 3D 特效的不断升级,新一代 3D 游戏在显卡参与美术表现时给视觉带来的同时,也会对温度造成 PC 各部件特别是显卡的负载压力。虽然更优秀的显卡芯片能提供更强大的图形处理能力,但随之而来的散热压力和功耗问题也是显卡厂商必须面对的问题。



**Splendid**  
靓彩显示引擎

虽然拥有一块性能强劲的显卡才能带给玩家更高质量的 3D 游戏体验,但如今中高端显卡产品上动辄每分钟上千转的“暴力”风扇工作时产生的噪音,却有损玩家游戏体验的兴趣。因此,采用被动式散热技术的显卡产品开始出现。而本次 PLAYLAB 要为大家介绍的就是华硕显卡采用自有 SilentCool 散热技术的第一款产品华硕 EN6600GT Silencer (以下简称 EN6600GTS)。



Nvidia GeForce 6600GT 核心显卡作为面向中高端市场的产品,其完整的 DX9 特效支持、不俗的运行效能及适中的价格,得到了很多 DIY 用户的认可。本次我们介绍的 EN6600GTS 就是采用此芯片的产品,它最大的特点就没有采用 GeForce 6600GT 核心显卡上常见的风冷散热器,而是使用了完全无噪音的华硕 SilentCool 技术热管散热器。SilentCool 技术是华硕的专利技术,通过可以旋转的热管加散热鳍片的方式进行散热,在完全消除显卡风扇带来的噪音的同时,又能借助 CPU 风扇工作时产生的气流进行辅助散热。我们可以看到,EN6600GTS 正面的显示核心及显存都被巨大的金属散热鳍片覆盖,PCB 背面的显存颗粒也被金属散热片所覆盖。



EN6600GTS 采用三星 2 纳秒 GDDR3 显存颗粒,默认频率 1GHz

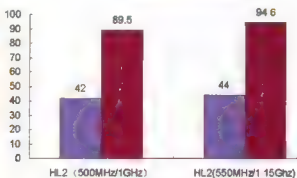
## 测试

虽然采用完全被动的散热方式能让 EN6600GTS 工作时非常安静,但实际性能表现才是体现其价值的唯一标准。

PLAYLAB 对 EN6600GTS 进行了 3D Mark05 显卡基准测试、《最终幻想 XI》官方性能测试和游戏测试。测试平台使用 PLAYLAB 电子竞技评测体系中的

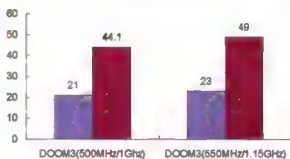
Intel 体系 PCI-E 高端基准平台。在 3D Mark05 基准显卡测试中,分辨率选择 1024×768,所有特效为默认,在《最终幻想 XI》官方性能测试中,分辨率选择 1024×768,选择最高特效,而在《半条命 II》(PLAYLAB 测试样本场景 1)、《毁灭战士 III》(运行 Timedemo1 指令,并用 Fraps 软件记录帧率)和《魔兽世界》(从十字路口飞往奥格瑞玛)的游戏测试中,分辨率选择 1024×768,所有特效选项为最高,关闭垂直同步,特别是在《半条命 II》和《毁灭战士 III》测试中,我们还开启了 4 倍全屏反锯齿和 8 倍各

EN6600GTS 游戏测试



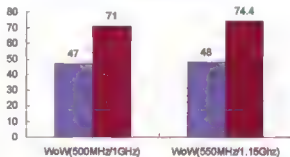
最低帧率 平均帧率

EN6600GTS 游戏测试



最低帧率 平均帧率

EN6600GTS 游戏测试



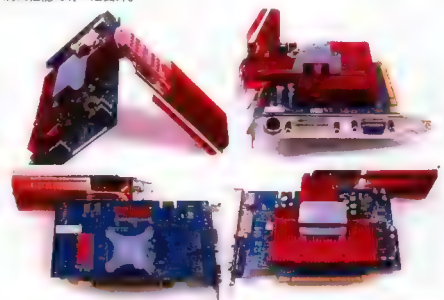
最低帧率 平均帧率

项异性过滤。同时,我们使用 RivaTuner 软件记录了 EN6600GTS 在测试过程中的核心温度变化,并将 EN6600GTS 的核心/显存频率固定在稳定的 550MHz/1.15GHz。测试中显卡驱动程序采用了 Forceware 驱动 81.94 版,测试结果如表。

从测试结果来看,EN6600GTS 在基准显卡测试和游戏测试中的表现都非常出色,特别是游戏测试中,特效设定最高的《半条命 II》和《魔兽世界》下的帧率都大大超出了流畅运行的需求(最低帧率高于 30fps)。而在 4 倍全屏反锯齿及最高画质下的《毁灭战士 III》的表现中,由于 EN6600GTS 仅 128bit 的显存位宽不足以满足高画质下的巨大数据流,因此并未达到流畅运行,但当关闭 4 倍反锯齿并将画质下降到“高”档位时,EN6600GTS 就能完全胜任流畅运行的需求了(最低/平均帧率达到了 45fps/85fps)。

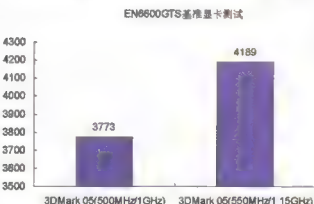
在代表显卡 3D 基准性能及 3D 网络游戏基准性能的 3D Mark 05 和《最终幻想 XI》官方性能测试中,EN6600GTS 的表现也可谓出色。

而在超频后,EN6600GTS 的核心、显存频率分别提升 10% 和 15%,同时各项测试性能均有一定提升。

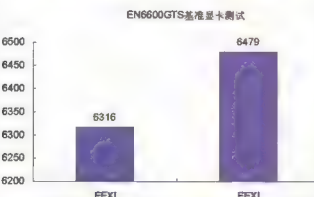


此外,在我们整个测试过程中,采用被动散热方式的 EN6600GTS 核心温度在超频前处于 62℃-77℃,超频后处于 65℃-79℃。由此可见,采用华硕 SilentCool 散热技术的 EN6600GTS 在提供了不俗的运行效能的同时,也让用户拥有了安静的游戏环境,搭配华硕显卡特有的“靓彩”显示增强技术,华硕这款 EN6600GT Silencer 显卡以“冷静”的表现,成为中高端显卡市场上一个新亮点。

(文/PLAYLAB·机构) 【转载请注明出处:1247】



EN6600GTS 基准显卡测试



EN6600GTS 基准显卡测试



# 极速捍将

■ 迪兰恒进镭姬杀手 X800GTO



GAMETECH

对于普通游戏玩家来说,高端 3D 显卡虽然能带来高品质的游戏体验,但动辄数千元的价格却往往让我们望而却步。因此,在琳琅满目的显卡市场中选择一款价格适中而性能不俗的中端产品,对于普通游戏玩家来说就显得至关重要。



## 相信大家都还记得我们曾经介绍的采用 ATI Radeon X800XT PE 等显示核心的“怪物”显卡所拥有的出众性能,但由于高昂成本而造成的不菲价格,让这些高端显卡更像是厂商们展示其实力与品牌形象的旗舰产品;更多的时候,它们仅出现在性能评测的舞台上,而更关心性价比的普通用户无缘。本次

PLAYILAB 要为大家介绍的这款迪兰恒进镭姬杀手 X800GTO (GT 在 ATI 显示核心中代表中高端产品,O 则是迪兰恒进为表示此款显卡超频实力不俗而命名,以下简称 X800GTO),则是一款兼具了极强性能和中端售价的产品。

X800GTO 采用了与 ATI Radeon X850 系列相同的 R480 核心,但在像素渲染管线数量上由 16 条精简到了 12 条。X800GTO 核心基于 0.11 微米 Low-k 制造工艺,支持 SmartShader HD,SmoothVision HD,HyperZ HD,3Dc,VideoShader HD 等一系列 ATI 最新的 3D 及视频处理技术,支持 DX9 特效 (不包括 SM3.0),默认工作频率为 400MHz。X800GTO 使用了正反共 8 颗三星 2 纳秒 GDDR3 显存颗粒,构成 256MB/256bit 显存单元,显存默认工作频率为 980MHz。

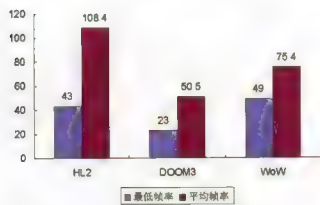
X800GTO 的另一个特色就是集成了只有在采用 ATI 高端显示核心的显卡上才能见到的 ATI Rage Theater 视频处理芯片,它是一种低成本、单芯片、多标准的视频编码/解码器,不但具备视频编码输出功能 (320×200 像素-800×600 像素分辨率),同时还具备高质量的视频采集功能。同时,X800GTO 还提供了双 DVI 输出接口。

由于我们之前曾从迪兰恒进方面获得消息,称这款 X800GTO 能通过刷新官方提供的 BIOS,稳定运行在 425MHz/1.05GHz 的核心/显存频率下,因此本次我们在测试前就将 X800GTO 的 BIOS 刷新至此水平,以次考验其以超频为默认状态下的性能及稳定性。

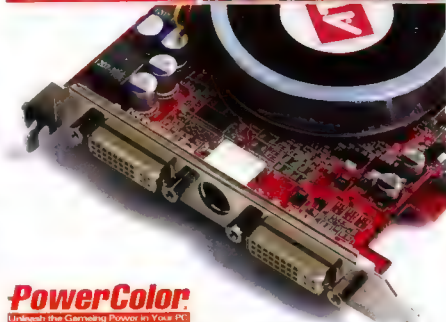
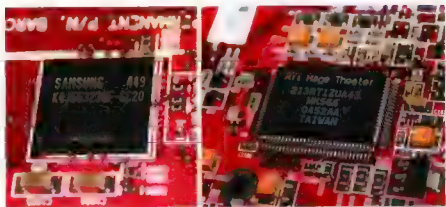
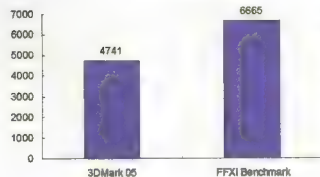
## 测试

PLAYILAB 对超频的 X800GTO 进行了 3DMark05 显卡基准测试、《最终幻想 XI》官方性能测试和游戏测试,测试平台使用 PLAYILAB 电子竞技基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台。在 3DMark05 基准显卡测试中,分辨率选择 1024×768,所有特效为默认。在《最终幻想 XI》官方性能测试中,分辨率选择 1024×768,选择最高特效。而在《半条命 II》(PLAYILAB 测试样本场景 1)、《毁灭战士 III》(运行 Timedemo1 指令,并用 Fraps 软件记录帧率)和《魔兽世界》(从十字路口飞往奥格玛玛)的游戏测试中,分辨率选择 1024×768,所有特效选择为最高,关闭垂直同步,特别是在《半条命 II》和《毁灭战士 III》测试中,我们还开启了 4 倍全屏反锯齿和 8 倍各项异性过滤。显卡驱动程序采用了 ATI 催化程序驱动 5.9 版,测试结果如表。

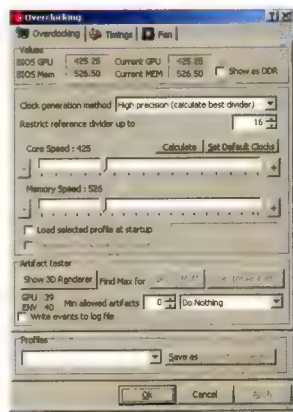
X800GTO 游戏测试



X800GTO 基准显卡测试



**PowerColor**  
Unleash the Gaming Power in Your PC



93%——要知道 X800GTO 的像素管线数量仅有后者的 3/4,核心/显存频率仅及后者的 81%/93%,而它们之间的价格差距却可达近 3000 元哦。同时,整个测试中,X800GTO 没有出现任何因为采用高频率 BIOS 而导致的死屏或故障,测试结果令人非常满意!正因为这些表现,X800GTO 荣获本月“PLAYILAB 编辑推荐”奖项。

此外,值得注意的是,PLAYILAB 从迪兰恒进方面获悉,由于采用了完整的 R480 核心,有可能通过硬件改造打开屏蔽了的像素管线,摇身一变成为一块真正的 Radeon X850XT!虽然目前我们还无法进行具体硬件改造,但此消息无疑令人十分兴奋。相对于其 1649 元的中端售价,迪兰恒进镭姬杀手 X800GTO 势必能掀起新一轮的购买、改造热潮。■ (文/PLAYILAB-机器狗) [转载请注明出处]



# 真正的网吧定制电脑

■ 八亿时空 TEXXO 3720

得益于 3D 显卡的引入、硬件平台、软件环境、定制电脑的进一步升级，网吧定制电脑在配置上有了质的飞跃。对于网吧的配置要求，定制网吧电脑在配置上有了质的飞跃。对于网吧的配置要求，定制网吧电脑在配置上有了质的飞跃。



虽然现在有许多电脑品牌厂商都推出了“网吧专用机”，但大多来自商务或家用 PC 生产线，并未考虑网吧特殊的应用需求。而本次我们介绍的这款八亿时空 TEXXO 3720（以下简称 3720），则是专门为网吧应用环境量身定做。

## 智能时尚



作为网吧专用机，3720 针对网吧应用环境的特殊要求开发设计，开关设计在机身顶部，加上机身面板上的无极调速旋钮，都是依据大多数网吧用户的使用习惯设计，让使用者操作更加随意、自如。同时，3720 采用独特的语音通话智能分离技术，可将语音、音乐、系统的声音分开进行调节，让语音通话互不干扰，最大程度满足用户不同的使用偏好。

此外，3720 采用外形小巧便于移动的 CA-LTWB01 机箱，并采用简约、前卫的外形设计和金属质感的机箱表面，使网吧用机不再是“廉价”的代名词。

## 卓越品质

稳定方便是网吧用户对 PC 最基本的要求，但随着 3D 网络游戏的不断发展壮大，网民对娱乐、游戏体验也有了越来越高的要求。对此，3720 采用了 Intel 赛扬 D2.8GHz 处理器（90 纳米制程，Prescott 核心，1MB 二级缓存，533MHz 前端总线），80GB 的硬盘，以及 512MB 双通道 DDR 内存等相对于以往网吧电脑的高配置。

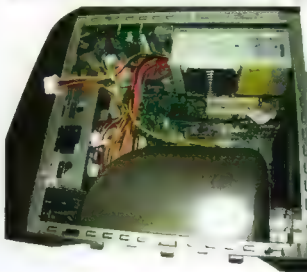
TEXXO 3720 配置表	
CPU	Intel 赛扬 D 2.8GHz
内存	Hydral 256MB DDR333 X 2（双通道开启）
硬盘	WD 鱼子酱 80G(7200rpm, 2MB 缓存, SATA 接口)
主板芯片组	Intel 865PCK
显卡	XFX GeForce 6200A AGP 核心/显存频率 350MHz/500MHz 显存容量/位宽 256MB/128bit
应用软件	Intel 英保通 套件

量。在与 3D 游戏运行表现息息相关的显示系统上，3720 采用了著名品牌讯显（XFX）的 GeForce 6200A 显卡，提供了对最新游戏中 3D 特效的完整支持。

此外，针对网吧使用环境中容易出现的散热不畅或噪音过大等问题，3720 还采用了特别设计的散热系统，包括底部进风口及全新的箱内风道设计，在保障系统稳定运行的前提下，将噪音减至最低，提供给用户良好的使用环境。

## 维护简易

网吧电脑应用中另一个特点就是管理经常需面临电脑瘫痪、软件安装、设备维护等一系列问题。针对这样的特殊状况，3720 专搭载了 Intel 高端技术管理平



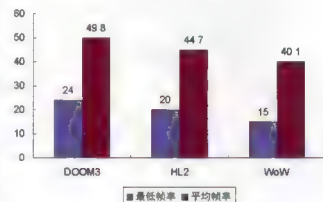
台“英保通”，为网吧业主提供了一个全面、完善的解决方案。通过远程软件分发、安装等技术的应用，系统维护能在短时间内简单完成。远程监控的实时运行，也能使资产管理“一暮”了然。另外，得益于 3720 特有的“服务链”体贴设计，用户只需按此键即可与服务台联系，更增加了产品人性化服务的一面。

## 性能测试

对于一台电脑，应用表现无疑是其价值的最好说明。本次，PLAYLAB 对 3720 进行了 3DMark05 显卡基准测试和游戏实际运行测试。在 3DMark05 显卡基准测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效为默认，而在《半条命 II》（PLAYLAB 测试样本场景 1）、《毁灭战士 II》运行 TimeDemo1 指令，并用 Fraps 软件纪录帧率（和《魔兽世界》从十字路口飞往奥格瑞玛）的游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选择为默认，关闭垂直同步。

在 3DMark05 测试中，3720 得分为 1071，其他游戏测试

结果如表



从测试结果来看，3720 在基准显卡测试中表现一般，这与 GeForce 6200A 核心的显卡本身的较低定位有关，但 3720 仍提供了对 DX9 所有特效的完整支持。而在游戏测试中，3720 在代表目前 3D 游戏最高特效应用的《半条命 II》和《毁灭战士 II》中表现都不错，不过流畅运行（最低帧率不低于 30fps）的目标还有一定差距。

而在代表未来大型 3D 网络游戏运行效能的《魔兽世界》测试中，由于 3720 仅采用 512MB 容量内存，因此应付《魔兽世界》这个“内存杀手”有些吃力，在进入主城等运算数据量极大的场景时，有较为明显的掉帧现象。鉴于大型 3D 网络游戏将会是未来网吧电脑的重要应用方式，我们建议厂商能进一步扩大内存容量。

另外，在首个测试过程中，3720 表现得非常安静而稳定，相信这缘于其出色的风道散热设计。



作为全球首款真正意义上的网吧专用机，八亿时空 TEXXO 3720 网吧定制电脑相比同类产品，其性能表现算是差强人意，同时具有维护简易、造型时尚、稳定安静等优点，为网吧环境的应用提供了全面解决方案。如果制造商能够提供 1GB 容量内存的版本，并在显卡选择上采用更具性价比的产品，TEXXO 网吧定制电脑能在未来大型 3D 网络游戏的运行要求下有着出色的表现。■（文/PLAYLAB-狗子）

【另附代码：1249】



# 桌面写意

■ 飞利浦 77F1AW 数码像框

作为国际最具权威性设计大奖、国际 Good Design Award 不仅重视产品造型设计,更重视产品使用体验与产品材料、构造创新与突破,这与飞利浦的“先进科技”、“轻松生活”、“随心设计”等设计理念不谋而合。日前获得此项大奖的飞利浦数码像框,正是国际科技、生活与艺术的完美结合,无论是与他人分享动人瞬间,还是独赏宝贝自己心爱的照片,都将变得无比便捷。

不久前,飞利浦消费电子凭借旗下在数码摄影领域的革命性产品——数码相框 (DPD, Digital Photo Display), 接连获得 2005 年日本 Good Design Award 即业内称道的 G-Mark 大奖, 及我国台湾 Design Award 工业设计大奖评选金奖, 这标志着飞利浦在消费数码领域价值与设计方面取得了突破性进展。为飞利浦“精于心 简于形”(Sense and Simplicity) 品牌理念的深化打下了深深的产品烙印。

## 有多少数码照片存储在您的 PC 中?



当数码相机成为人们越来越亲密的伙伴时,生活中无数精彩的瞬间被我们轻易的捕捉,然而很多时候这些数码

照片都只能封存在某个硬盘目录中,他们中享事无巨的“幸运儿”,才会被选中转印到纸张上,陈列在案头的小相架内……也许有人会说,我可以把这些数码照片设为电脑墙纸展现出来啊!但这又怎能满足那些自由写意的不羁灵感呢?

飞利浦 77F1AW 数码相框的问世,终于为一成不变的案头相框带来了革命性的改变!不再需要冲纸冲印,也不再局限于这张或那张照片的抉择,更不会让您的数码创意局限在 PC 或笔记本电脑的视窗桌面上。具备完美工业设计的飞利浦数码相框拥有简易便捷的操作界面,让先进科技变得平易近人,老人小孩也可以轻松操作;而简约的北欧风格则赋予飞利浦数码相框优雅时尚的外形,并拥有多种外框选择,使其自然融入生活家居装饰中,不仔细端详可真不容易看出什么“数码味”哦

## 高品质如相片般显示

无需电脑就能自由展示数码照片?尽管我们早已对高性能液晶显示器或超大屏幕的平板电视见多不怪,但仍会对飞利浦数码相框的超凡创意感到惊叹不已。良好的设计更需要强大的功能作保证,飞利浦数码相框采用的全彩液晶面板提供了 137mm×91mm 的显示幅面,相当于标准 7 英寸照片的大小,其每英寸 133 像素和最高 200 尼特亮度可提供极高的像素显示密度,比普通的 17 寸液晶显示器在单位面积上要多显示近 88% 的像素,因此可以毫不夸张的说,它将带来宛如冲印照片般的细腻画质。

## 全面的智能化存储

通过飞利浦数码相框的 USB 接口,我们除了可以轻易的将其与 PC 连接进行数码照片的传送之外,借助数码像框内置的 USB 连接器,它还可以直接从数码相机上读取照片。对于一些不支持直接播放的数码相机,还可以通过数

码相框内置的多功能读卡器,直接插入数码相机所使用的各种存储卡,包括 SD/MMC/MS/MSPro/CF 等。这些功能设定使其无需依赖台式 PC 或笔记本电脑,就能独立完成数码照片的转贮,甚至可以直接浏览和显示存储卡中的数码照片!

飞利浦数码相框可储存 50 张高画质的 JPEG 格式数码照片 (内置约 128MB 存储空间),单张数码照片最大支持 1200 万像素规格,绝对配得上今后很长一段时间内的数码相机规格了。当你将存储卡、数码相机或 PC 中存储的照片复制到数码相框中时,智能化存储程序将对这些照片优化生成一个副本进行存放,在不影响照片显示品质的前提下最优化利用存储空间。

数码像框内置充电电池,在外接交流电正常使用的同时进行自动充电,并可在停电或断电移动的情况下提供近 1 小时的不间断正常显示。

## 轻松展示您的数码相片

作为一款凝结数码科技成果的全新相框,77F1AW 自然会带给我们从未奢望过的“相框功能”。首先它可以配合白天或夜间不同的环境亮度,设定不同的显示亮度,以获得最适合的相框展示效果,这是通过一个与夜间时段对应的 5 段可调节亮度级别设定来实现的。此外,您还可以设定数码相框的自动关闭和开启的时间。



除了像传统相框那样显示单张照片外,飞利浦数码相框最大的特色是可以通过幻灯片模式自动展示多达数十张的照片!你可以挑选照片加入幻灯片展示中,并设定每张照片的显示时间,至于显示顺序则可以设定依次显示或随机显示,当然,最有趣的是还可以选择照片的过渡效果,让你的桌面相框别具特色。哦,还有,你当然可以决定你的相框是垂直放置还是水平放置,相应的有些数码照片也会根据你选定的放置方向进行显示方向调整。

电脑科技正从两方面影响着我们的生活,一方面是其的技术性使很多事情复杂化,一方面又是其创新应用为生活带来全新的体验。飞利浦数码相机无疑将会是这一季最炫的电子礼物,如果没有人送,我也宁愿自己送给自己。 ■

(文/PLAYLAB)【剪报代码:1250】



77F1AW/05  
7" Digital Photo Display

### 图像 / 显示规格

有效可视范围 137mm×91mm  
(5.4"×3.6", 6.5" 对角线)  
点距 0.1905mm (垂直 / 水平)  
分辨率 720×480 像素  
亮度 200 尼特  
视角: 170°/ 170° (垂直 / 水平)  
背光衰减期 20000 小时

### 接口规格

USB: 至数码相机 / 电脑

### 存储类型

内置读卡器, 支持  
SD (Secure Digital)  
MMC (Multimedia Card)  
MS (Memory Stick)  
MSPro (Memory Stick Pro)  
CF (Compact Flash type I)



## 华硕 AI Life

■ 数字家庭先行者

2005 年 10 月, Intel 发布了名为“欢跃”(Viv)的数字家庭应用技术,旨在为 PC 用户搭建一个数字化家庭娱乐平台。但这颗技术最早也要到明年在 PC 才能实际应用。不过,现在凭借华硕的 AI Life 技术,我们也能构建自己的数字家庭了。

**AI Life**  
lifestyle to personal computing

## ■ AI Quiet 一点安静,无限轻松

据华硕科研人员调查研究发现,90%以上的用户在使用电脑时,CPU 平均负载率不超过 30%。如果用一个全速的风扇来伺候一个半速都不到的 CPU,造成电能浪费

不说,更让人难以接受的是产生巨大的噪音。AI Life 中的 AI Quiet 技术巧妙地通过降低系统的负载,从而降低整个系统温度,并进一步降低 CPU 风扇的转速,噪音也就以相应的大大减小了。

华硕 AI Quiet 是一项主动调节系统噪音的技术,体贴入微的关心用户娱乐时的感受,同时简单便捷的操作也适合所有类型的电脑用户。



## ■ Stack Cool 2 主板的“人寿保险”

电脑在现今的家庭中扮演的角色已经越来越重要,尤其是承担了家庭数字娱乐中心的重任后,更是处于长时间的工作任务中,使用寿命受到严重挑战。而降低电脑使用寿命的最大“凶手”,就是配件在长时间工作面对的散热问题,而华硕通过自主设计提供了一套散热解决方案 Stack Cool 2 来解决此问题。



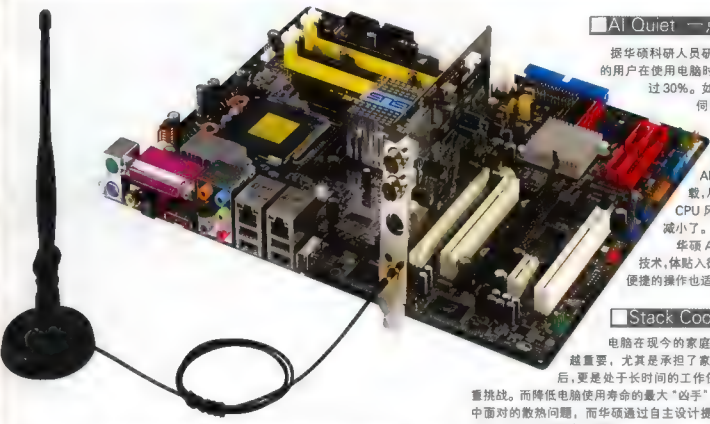
作为华硕独创的新一代系统散热技术,Stack Cool 2 通过在主板背面附着一层专门的散热多层 PCB 板,完全覆盖主板背面,从而有效地将系统负载所产生的热量平均疏散,以确保 CPU 与整体系统的稳定性。虽然覆盖了多层 PCB 板后增加了主板的成本,但是从取得的效果来看是值得的。Stack Cool 2 不仅是一项散热技术,更能够保护主板,为主板提供了一份“人寿保险”。

## ■ SATA On The Go 数据全都跟我走

在数字娱乐应用中,数据移动应用也显得尤为突出,家庭应用中经常有大量珍贵的图片、影音视频等数据需要通过大容量存储设备移动,华硕的 SATA On The Go 技术,将拥有 300MB/秒高传输速率的 SATA2 硬盘接口设计在电脑背面的主板数据接口处,同时支持热插拔。即插即用的方式使数据移动变得十分安全便捷,SATA On The Go 就是通过这种方式,解决了数字家庭大容量数据传输的问题。



AI Life 技术结合华硕最新的采用 Intel 945/955 芯片组的主板,帮我们提前走进了数字家庭生活的门,改变了人们的传统电脑应用方式和娱乐方式,令用户的数码娱乐生活更轻松惬意。■(文/PLAYLAB) [剪报代码:1251]



华硕 AI Life 技术为我们提前描绘了一幅数字家庭生活的美好画卷——娱乐资讯通过无线网络覆盖整个家庭,全方位的数字娱乐供全家人享受,而这一切都建立在华硕最新的包含 AI Life 技术,采用 Intel 945/955 芯片组的主板平台上。通过这一技术,我们可以提前体验“欢跃”的家庭娱乐。下面,就让我们共同看看 AI Life 技术都有哪些“绝招”吧

## ■ Wi-Fi-TV 卡 数字家庭我做主



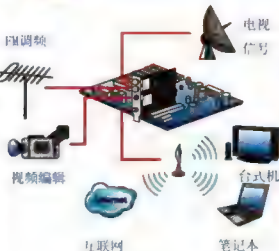
Wi-Fi-TV 卡是整个 AI Life 技术中至关重要的一部分,它几乎可以实现 AI Life 所提供的数字家庭娱乐功能

Wi-Fi-TV 卡可以实现数字视频的编解码播放,用户可以利用它将生日聚会、野外郊游等活动中录制的数字视频导入电脑进行编辑。此外,不管是传统的模拟信号还是高清晰的数字信号,只要通过

Wi-Fi-TV 卡,用户就可以在电脑上观看自己喜欢的电视节目,全家人再也不必争抢仅有的一个遥控器。不仅如此,它还允许用户录制电视节目,且录制功能非常智能化。

Wi-Fi-TV 卡的另一个主要功能就是支持无线网络,通过附带的天线就可以实现无线网络 AP (热点) 的功能。Wi-Fi-TV 卡能够将家中的台式机、笔记本和 PDA 等等具备无线接入功能的设备,通过无线网络联系在一起,令家庭内多个无限设备共同在网络资讯的海洋中畅游,而联网游戏、局域网广播等应用更是随心所欲。

Wi-Fi-TV 卡具备电视卡、无线 AP 等功能,它通过数字家庭的角度去担当了一个娱乐中心的心脏,将许多相关的技术有机的整合在一块板上,承担起数字娱乐家庭的核心重任。



# PLAY!LAB 数码精品馆

■ PLAY!LAB Gallery 05.12

## ■ 多媒体播放器

- 索尼 NW-E403
- 售价 256MB/1100 元
- 看点 另类造型, 完美音色



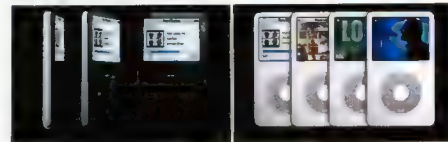
索尼 NW-E403 的外形采用了类似于 U 盘的扁棒式设计, 线条流畅, 同时机身的透明塑料材质外壳也显得非常时尚。NW-E403 的容量为 256MB, 官方提供了金属黑、蓝色、绿色和红色等 4 种颜色供用户选择。NW-E403 支持 MP3、ATRAC3、ATRAC3plus、WAV、WMA 等多种格式的音频播放, 同时机身还配备了一个 OLED 屏幕。凭借内置的锂电池, NW-E403 能支持最长 50 小时的连续播放, 并且支持快速充电功能, 仅充电 3 分钟便能播放约 3 小时的音乐。

- 爱国者 MG-F566
- 售价 256MB/1699 元
- 看点 绝对另类的外形

爱国者 MG-F566 的墨镜造型绝对能让你对它留下足够深刻的印象。MG-F566 采用了纯黑色的外观设计, 机身是一副酷酷的太阳镜——两块半包围式镜片都来自于著名的宝利来原厂偏光镜片, 能消除 99% 的反射光和散射光, 保护用户的眼睛。同时, MG-F566 采用了超韧性记忆尼龙镜框, 可随使用者头形调整外形与尺寸。音乐播放部分, MG-F566 支持 MP3、WMA 等音乐格式的播放, 高质量的立体声耳机则分别置于左右镜腿处, 专利设计使得用户完全免戴耳机的缠绕。MG-F566 采用内置锂电池供电, 可连续播放 8 小时音乐, 并支持录音功能。

- 全新苹果 iPod
- 售价 30GB/2900 元 60GB/3900 元
- 看点 iPod 开始进军移动视频领域

第五代 iPod 终于上市了, 拥有更薄的体积、更大的容量和视频播放功能。新一代 iPod 在采用大容量微硬盘的前提下, 还能延续 iPod nano 的精致小巧, 机身厚度仅为 11mm! 同时, 它采用了一个 2.5 英寸 320×240 像素分辨率的 64K 色 QVGA 屏幕, 支持 MOV 格式和 MPEG4 格式的视频播放, 播放效果非常出色。iPod 当然少不了高质的音乐播放功能, 同时还可以浏览有声书、玩转音频播客。新一代 iPod 保留了 iPod 系列特有的触摸转盘设计, 支持最长 20 小时的音乐播放和 2 小时的视频播放 (60GB 机型, 30GB 机型略短)。



## ■ 数码相机

- 佳能 PowerShot A620
- 售价 2990 元
- 看点 堪比 G 系列的专业功能

佳能 PowerShot A620 的 1/1.8 英寸 CCD 传感器具备 710 万有效像素, 能拍摄最大分辨率为 3072×2304 像素的照片。它具备 4 倍光学变焦和 4 倍数码变焦, 能拍摄 320×240 (60fps) 像素及 640×480 (30fps) 像素分辨率的有声视频。PowerShot A620 配备一个 2 英寸约 11.4 万像素的可旋转 LCD 取景器, 采用 SD/MMC 卡存储 (随机附赠 32MB SD 卡), 使用 4 节 AA 规格干电池供电。值得一提的是, PowerShot A620 拥有 50-400 的 ISO 感光度范围, 同时丰富的手动操作功能堪比佳能面向高端的 G 系列数码相机。



- 尼康 Coolpix S4
- 售价 2850 元
- 看点 非常出色的光学变焦性能

尼康 Coolpix S4 采用较小的 1/2.5 英寸 CCD 传感器, 具备 600 万有效像素, 能拍摄最大分辨率为 2816×2112 像素的照片。它具备 10 倍光学变焦和 4 倍数码变焦, 能以 15fps 帧率拍摄最大 640×480 像素分辨率的无声视频。Coolpix S4 配备一个 2.5 英寸约 11 万像素的 LCD 取景器, 采用 SD/MMC 卡存储 (机身内置 13.5MB 空间), 使用 2 节 AA 规格干电池供电。Coolpix S4 最大的特点, 就是延续了尼康经典“摇头机”Coolpix 4500 的造型设计, 即镜头部分能够垂直旋转, 在保证小巧机身的前提下, 大大提高了镜头的变焦能力。■

(文/PLAY!LAB-宋占力) 【剪报代码:1253】





# 科技快报

■ Tech Express 2005.12

## 诺基亚 N 系列三连发

石破天惊指数：★★★★★

作为诺基亚的全新一代产品,N 系列手机自发布伊始就受到了广泛的关注。11 月在巴塞罗那举行的 2005 年度诺基亚移动峰会上, 诺基亚又发布了最新的 N 系列机型 N71、N80 和 N92。作为 N70 的升级版和 XpressMusic 家族最新成员的 N71 不仅在体积上变得更小巧, 而且在软硬件方面均有提升, 它搭载了 2.4 英寸 240×320 分辨率的 26 万色 QVGA 屏幕, 内置的诺基亚网页浏览器支持 RSS 聚合器功能, 同时配备一个 200 万像素的摄像头, 一直未能面世的 N80 本次被展出, 最新的消息是它将成为首款支持 uPnP (通用即插即用协议) 的手机, 同时支持 Wi-Fi 连接, N92 则是首款内置 DVB-H 功能, 可随时收看广播电视节目的多媒体终端, 而且还搭载了 2.8 英寸的 1670 万色的 QVGA 屏幕。

点评 科技以“新”为本

大家看到近期科技快报时, 相信各大厂商的年末冲刺战已经展开了, 而诺基亚、索尼爱立信、三星、摩托罗拉、联想、HTC、Nokia 等厂商的年末冲刺战已经拉开了序幕, 让我们一起期待 2006 年的科技快报吧!



## 可以听歌的瑞士军刀

一心二用指数：★★★★★

瑞士军刀是无数年轻人旅行的必备工具之一, Swissbit 就曾推出过名为 Swissmemory Prestige 的瑞士军刀 U 盘产品。如今 Swissbit 又和著名的 Victorinox 合作, 发布了名为 s.beat 的具备 MP3 播放器功能的瑞士军刀。s.beat 支持 MP3、WMA 和 OGG 格式音频文件的播放, 目前提供 1GB、2GB 和 4GB 三种容量的版本可供选择。1GB 和 2GB 版本的售价分别为 156 欧元和 235 欧元, 4GB 的则尚未公布售价。此外, s.beat 还配备了一个瑞士军刀标志外形的线控, 同时其 MP3 播放器部分还可以取下作为 U 盘使用, 可谓一物多用。

点评 儿童请在父母指导下使用哦



## 把你的 iPod 戴在头上

稀奇古怪指数：★★★★★

iPod nano 刚上市不久, 其周边产品已是层出不穷。最近, 著名的数码周边厂商 Macally 又推出了专为 iPod nano 量身定做的头戴式耳机 mTUNE-N。这款耳机除了名称怪异之外, 其使用方法也与众不同——iPod nano 将放置于 mTUNE-N 的机身之中, 只留出功能键部分供用户操作! mTUNE-N 采用标准的 3.5mm 耳机插孔, 额定输入功率为 30mW, 直接采用 iPod nano 供电, 售价 49.99 美元。除对应 iPod nano 的型号外, 对应 iPod shuffle 的产品也将在随后不久上市。

点评 播 nano 的周边是不是稍重了点?



## 顶级 HiFi 数码音乐播放器

高不可攀指数：★★★★★

在不断的传言之后, 丹麦高级家电生产商 Bang & Olufsen (以下简称 B&O) 终于为音乐发烧友们带来了新一代的 BeoSound 3 数码音乐播放器。BeoSound 3 高 40 64cm, 采用全铝材质的外壳, 凸现出高贵和华丽。它支持 MP3、WMA 等主流格式音频文件的播放, 内置 FM 收音机, 并搭载了一个单声道密闭型扩音器。让人不解的是, 和 BeoSound 2 一样, B&O 并未为 BeoSound 3 提供存储空间, 而是附带了一个 SD/MMC 卡扩展插槽——也就是说用户想要听歌, 还必须自行购买存储卡。BeoSound 3 支持 10 小时的不间断播放, 并拥有闹钟、定时器和数字时钟功能。至于令人关注的售价方面, B&O 则延续了一贯的高价策略, BeoSound 3 的售价达到了 850 美元之众。

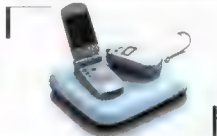
点评 不选对的, 只选贵的。

## 充电器也无线

求新求变指数：★★★★★

名不见经传的 Splashpower 公司最近宣布将与著名的香港专业电源公司 Celltronix 合作, 推出无线型移动设备感应充电系统 SplashPad。用户只需将手机、PDA、数码相机等手持移动设备放到 SplashPad 上, 通过感应电流的耦合, 便能为设备进行快速充电, 非常简单方便。据SplashPad 将分为 Single 和 Multi 两种规格上市销售——顾名思义, Single 版本将只能为特定的产品充电, 而 Multi 版本则为整合型的多用充电器。SplashPad 目前售价并未公布, 上市时间初步定于今年年内。

点评 Cool! 不会占着人吧?



## LG 3D 游戏手机亮相国内

无限游戏指数：★★★★★

在不久前结束的 2005 中国国际通信设备技术展览会上, LG 展出了我们曾经报道过的 3D CDMA 游戏手机 SV360。SV360 是全球第一款支持百万多边形硬件加速的手机, 这得益于其内置的业界第一款手机 3D 图形加速芯片 ATI IMAGEON 2300。SV360 一反传统手机的外形设计, 采用了侧面横开设计, 开盖后上部是 2.2 英寸 320×256 分辨率的 26 万色 QVGA 显示屏和两个立体声喇叭, 下部是前置数字键盘两侧的凹键导航键和游戏功能键。此外, SV360 还创新的采用了“加速传感器”, 玩家可以通过改变手机的位置来控制游戏, 这无疑迎合了游戏玩家尽情投入情不自禁的动作需求。此外, SV360 还内置 130 万像素



数码相机, 支持 MP3 音乐和 MPEG-4 视频播放, 并配备 SD/MMC 卡扩展接口, 具备很强的多媒体应用能力。

SV360 目前已经在韩国上市, 价格约合人民币 4500 元, LG 也表示计划尽快将 SV360 引入中国市场。

点评 要是带上震动功能就完美了

转眼之间, “游戏科技”更名为“科技快报”之后已经走过了一个年头, 在新的一年里, 我们也将为大家带来更新更酷的数码产品, 明年见! ■(文/陈力) (劳模代码:1254)

# 模拟天下

■ 模拟器快报 2005.12

## ■ Xebra

著

名的 PS 主机模拟器 Xebra 近日放出最新版本, 版本号为 2005.11.13, 这种使用旧日期作为版本号的模拟器也着实少见。不过, 在其官方网站上并没有模拟器的更新记录, 倒是作者提供了较多关于 PS 主机及该模拟器的参数详解, 或许作者有意让更多的玩家共同开发此模拟器吧。

官方网站: [members.at.iosfseek.co.jp/DrHell](http://members.at.iosfseek.co.jp/DrHell), 下载地址: [files.ngemu.com/ps/xebra/download/xebra\\_051113.zip](http://files.ngemu.com/ps/xebra/download/xebra_051113.zip)。



## ■ Xe Multi System Emulator

在上一期快报中, 狗子曾介绍了一个多系统模拟器 (Multiple Emulator Super System), 本次笔者也为大家带来另一个多系统模拟器 Xe Multi System Emulator 的消息。该模拟器支持的机型包括 SG-1000, Mark III, NES, PC Engine, PC Engine CD-ROM, Mega Drive, Mega CD, Super NES, Neo Geo, Neo Geo CD, Game Boy, Game Gear, Neo Geo Pocket, Wonder Swan 等, 实在是琳琅满目啊。同时, 该模拟器除了支持 Windows 系统外, 还支持 Linux 系统。模拟器最新版本的变动如下:

加入随机存储器、记忆卡、细节特效及工具条选项 (包括记忆卡中 [F6] 功能键)

修正了 Windows 系统下的旋转按钮设置及双声道缓冲范围 Bug

修正了 Linux 系统下的双声道缓冲设置

针对 PC Engine 主机, 在选项中加入禁止 PC Engine CD 的功能, 加入了 6 个控制器按键, 改变了内存中 8KB-2KB 部分 Bug

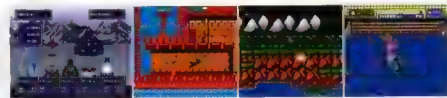
针对 Mega Drive 主机, 在选项中加入禁止 Mega CD 的功能, 添加 6 个控制器按键, 加入随机存储功能

针对 Neo Geo 主机, 加入对记忆卡的支撑

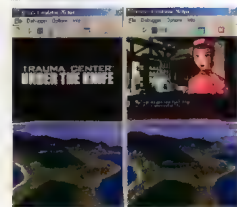
针对 Neo Geo CD 主机, 加入 CD 版权保护

针对 Game Boy, Neo Pocket 和 Wonder Swan 主机, 加入单声道模式。

不过, 由于该模拟器针对多个主机, 因此在某些功能上, 作者为了保证模拟器的稳定, 做了一定的限制。官方下载地址: [www.xe-emulator.com](http://www.xe-emulator.com)。



## ■ iDeaS 1.06



iDeaS 是一个 NDS 的模拟器, 在 1.06 版以前, 该模拟器在运行游戏方面始终没有很好的突破, 但本次模拟器的作者为我们带来了最新的 1.06 版运行的视频文件。从这段视频当中我们可以看到, 1.06 版已经能很好的运行游戏《天堂归来》, 而且能很好的支持鼠标操作——我们知道, NDS 可以通过触屏玩游戏, 但电脑上总不能用触屏显示, 因此鼠标是一个很好的替代方式。由于作者提供的视频文件本身没有声音, 所以我们还不知道该新版模拟器是否支持声音模拟——如果支持的话, 那就真的完美了——而从视频

中众多的表现来看, 新版 iDeaS 确实让人十分期待。

官方网站: [www.rascalboy.nzone.it/ideas.html](http://www.rascalboy.nzone.it/ideas.html), 视频下载: [files.ngemu.com/nds/ideas/ideas\\_tendo.rar](http://files.ngemu.com/nds/ideas/ideas_tendo.rar)。

这一期人的工作问题, 上期笔者七重叠, 模拟器快报则由狗子代笔, 而又发表「原创」, 就笔者已苦闷五天的经历来看, 心中虽又苦闷又无奈, 但说句「好了, 明天再说」, 还是开始这新的征程吧。

## ■ Dolphin 1.03

许久没有看到 NGC 的模拟器 Dolphin 更新后, 本次作者终于为大家带来了最新的 1.3beta 版本, 但就其实际模拟效果表现来看, 该模拟器走的路线还很长。让我们来看看该版本有何变动:

改良了声音插件和模拟器输入插件。

添加 Facon4ever's nJoy 0.2 输入插件。

添加记忆卡功能, 虚拟记忆卡位于插槽 1.2, 容量为 2MB 容量, 目前不能调整容量。

需要注意的是, 如果记忆卡被格式化成美版, 那么就只能支持美版游戏。目前, 该模拟器在官方网站上并没有提供下载, 想要了解该模拟器的玩家可以到官方网站 [www.dolphin-emu.com](http://www.dolphin-emu.com) 查看。模拟器非官方下载地址: [www.emutalk.net/dolphin/30984-dolphin-final-1-03-release.html](http://www.emutalk.net/dolphin/30984-dolphin-final-1-03-release.html)。

## ■ Gens32

Sega 多机种模拟器 Gens32 推出 1.29 R2 版, 该版本主要针对 1.28 版作了微小改进, 新版变动如下:

增强了一些材质显示效果。

修正了读取 ROM 时不能全屏垂直同步的 Bug。

最小化时 CPU 占用率更低。

加快运行/推出速度。

下载地址: [gens32.emubase.de](http://gens32.emubase.de)。

## ■ FPSCE 0.095

介绍了这么多 PC 上运行的模拟器, 咱们也换换口味。FPSCE 是专门针对 PPC 介绍的一款 PS 主机模拟器, 这无疑是给广大拥有 PPC 的玩家带来了福音。此模拟器模拟效果不错, 但在运行流畅度上就不大出色了, 新版主要更新如下:

修正了在 Windows Mobile 2003 SE 系统上出现内存分配失败的 Bug。

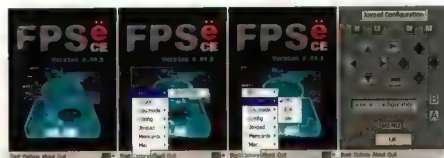
修正了双字节编解码兼容性的问题。

修正使用虚拟手柄时显示错误的问题。

修正了黑白输出 CG 时的编解码错误。

该模拟器支持 Windows Mobile 2003 SE/2003 系统。需要注意的是, 模拟器虽支持 ISO 镜像读取功能, 但必须使用其配套工具 PocketISO 制作镜像, 普通 ISO 文件并不能被读取。

下载地址: [www.fpsce.net/download.htm](http://www.fpsce.net/download.htm)。



此时已是寒冬腊月, 大家在游戏的同时莫忘穿衣保暖, 流感是很可怕的。如果在模拟器使用中遇到什么问题, 请登陆 [www.playgamer.com](http://www.playgamer.com) 论坛的模拟器版块交流。■ (文/Choko) [转载代码:1255]



# 针锋相对

■ TS、IS、UT 团队语音通讯软件对比

## 产品简介

一、老牌平台 TS (Team Speak, www.goteamsspeak.com) 2003 年进入中国网游界, 2005 年因《天堂 II》的语音化而被各大网游团体争相使用, 在没有竞争对手的情况下第一家独大, 后因缺乏本地官方服务器, 相关程序为德国编写, 缺乏本地支持, 渐渐淡出中国网游界, 2005 年更新版本更名为 TT。

二、2005 年兴起的一款语音平台 IS (ISpeak, www.ispark.cn), 全部服务器都为官方提供, 目前使用量居中, 并且不提供服务器端的下载, 无法满足需要独立架设的网游家族的需要, 目前使用度一般。

三、UT (UTalk, www.utalk.com.cn) 2005 年 8 月由新浪 U 推出, 专为网络游戏定制的团队语音通讯软件, 整合了之前 UT 的功能, 特别为网络游戏家族等团体制作了一些相关功能, 并且提供服务器端下载, 允许家族独立架设使用, 自由度很高。目前, UTalk 在 WOW 中应用相当广泛。



之联系。如果申请临时房间, 只需要直接在登录的 UT 服务器里建立就可以。

## 服务器环境

TS 和 IS 因为没有提供服务器端下载, 所以全部都是官方服务器平台; UT 拥有官方提供的公共服务器、独立游戏官方提供的游戏专门服务器和第三方网络游戏家族自行架设的家族服务器, 在服务器多样化的选择上 UT 显然更胜一筹。

对于需要架设专用语音服务器的网络游戏家族或团体, 只需拥有公网 IP 的电脑充当服务器, 然后上 UT 官方网站免费下载 UT 服务器端, 安装后进行简单的设置, 只需 5 分钟你和你的网游好友就拥有自己的 UT 服务器了。

## 语音质量

“闻声识人”是通话时语音质量的标准吧? TS 不是很理想, IS 在语音聊天时的通话质量上比 TS 高出了一个档次, 但是声音还是有一定的失真, 已经无法做到和现实生活中的声音挂钩



## 下载环境

想要了解一款网络语音通讯软件, 最先要做的应该是下载和登录。TS 提供的下载方式为电信、网通双线下, 没有媒体分流, 毕竟还是经过老牌 TS 的团队, 在下载方面做得也不错; IS 在下载方面则提供了 2 个官方下载, 无法判断是否拥有线路的分别; 在下载方面 UT 的表现最好, 新浪 U 提供电信、网通、教育网三条主流线路下载, 同时也有接近 10 家媒体提供分流下载, 让国内所有网络用户都可以轻松的下载到。由于国内网络接入环境的现实状况, 跨网段下载的效率非常低下, 因此能让用户根据自己的网络接入商选择相同网段的下载点是非常重要的最初体验。

## 注册登录

在用户注册方面, TS 和 IS 使用的是程序自带的注册方式, 填写注册资料后发送到服务器。而 UT 则是使用网页注册方式, 相对而言用户体验更便捷, 也能确保网络连接的顺畅。在 TS 和 IS 高峰使用的时候出现过无法注册的情况。

在频道申请方面, TS 和 IS 都要求发论坛申请, 而且周期是数天, 最后通过一份邮件提示你在哪个 IP 或者频道内的哪个房间。而 UT 在这个方面表现得就很不错, 固定频道找到在线管理员申请即可, 如果管理员不在线, 则可以通过公共频道公告的方式联系到管理员, 一般管理员都会留下 UC 号, 可以切换到 UC 面板与

了。语音效果则会让你觉得惊喜, 在拥有较高的声音真实度之外, 对网络和使用机器的要求以及对游戏的影响都很小。

## 程序功能

### 关键字一: 防火墙穿透

目前的电脑系统已经广泛使用了网络防火墙软件 (包括 WinXP SP2 也自带了防火墙功能), 我们使用瑞星 10 月 14 日升级的 17.48.42 版监控和对新版本防火墙, 在运行这 3 款程序的时候防火墙都会提示是否允许访问网络, 全部选择是, 然后运行测试, 完成测试后关闭防火墙和监控, 再运行程序完成和之前完全相同的测试, 各个方面得到的数据是完全相同的, 所以这 3 款程序在最新版本瑞星防火墙和监控下都可以实现无差别运行。

### 关键字二: 频道/服务器管理

TS、IS 仅支持单层次公告, 用户只能看到该房间或该频道的公告; UT 采用多层公告模式, 进入下一层的时候保留上一层公告, 最快速的把公告告诉每一个家族成员。

TS 和 IS 的频道和服务器管理分在 2 个不同阶段进行, 都需要打开不同的面板进行管理, 如果要改 10 次公告你就要最少打开 10 次面板。UT 的频道管理员 (CA) 则可在频道管理中一次列出特定频道及下子频道的公告, 服务器管理员 (SA) 在管理面板上则可对每一个频道进行管理。

在 2005 年你绝对找不到任何一款新网游是没有对应语音平台的, 从《天堂 II》和《魔兽世界》, 到快要测试的《龙与地下城 Online》和《魔兽世界 Online》, 绝对是网游语音通讯化的时代。而火宅狂舞 (KOK)、灿烂 (JL)、不死鸟 (DD) 这些网游家族, 每个都拥有一套自己独立使用的语音通讯平台, 而目前家族间 90% 以上熟练使用各种语音通讯软件。可以预言, 2006 年将是中国网络游戏“语音通讯年”, 在新年即将到来之际, 让我们一同比较一下目前主流的二款语音平台吧。

TS 中一个 SA 可以添加无数个 SA, 一旦 SA 权限被偷走, 整个 TS 服务器都可能崩溃, IS 中同等级用户依然可以撤销对方的权限或者增加同等级用户权限, 这样无疑也增加了权限安全的隐患; 而 UT 中特定级别的管理者只能对比自己低一个等级的用户执行操作, 最大限度的杜绝了权限问题引发的安全隐患。

### 关键字三: 用户设定

在用户设定方面, UT 使用了好友名片功能, 所以在修改个人密码和设置允许加好友方面功能也相当完善, 这些设置在 TS 和 IS 中还是空白。UT 新版本 ver1.50 更带来全新的感觉, 实现了 QQ 式即时讯息发送功能, 个人资料里的信息可以让别人通过搜索功能找到你, 好友、陌生人、黑名单系统对于即时语音通讯系统来说称得上“全新功能”, 配合 UT 的跟踪好友功能, 可以快速进入好友所在的语音频道开始聊天。

### 关键字四: 连接测试

在服务器的登录和使用速度上, 笔者 (电信 ADSL 2M) 与助手一 (网通 光纤 10M) 和助手

二 (教育网 校园网 10M) 一同进行了测试。笔者测试用机配置为 P4-2.4GHz (内存 DDR333 1024MB), 运行相关数据如下:

名称	状态	CPU 使用	内存使用	评价
UT	空闲	0%~2%	3700K~4000K	优秀
UT	游戏中	2%~4%	3700K~5000K	优秀
IS	空闲	0%~3%	11900K~12500K	一般
IS	游戏中	2%~8%	11900K~20500K	一般
TS	空闲	0%~3%	9600K~12000K	一般
TS	游戏中	3%~10%	9600K~12000K	一般

在连接 TS 的时候基本实现三者登录在一条服务器线路; 同时连接 IS 的时候, 基本除了笔者的电信线路和助手一的网通线路外, 助手二 (教育网) 网络平均 5 分钟不到被服务器踢出一次, 而网通线路和教育网线路基本无法听清楚谈话内容; 在三者同时登录 UT 的时候, 笔者的电信线路登录最快, 然后依次是助手一的网通和助手二的教育网, 登录服务器为 100102 号服务器, 并且在为期 30 分钟的测试中, 大家都没有被服务器踢出过, 而且在语音质量不降低的情况下, 电信和网通可以实现流畅互联, 教育网则在速度上稍微差一点, 但与其他两款相比则好太多了。

通过上述各方面的详细对比, 我们推荐最近接触团队语音通讯的网游玩家, 不妨以最具易用性的 UT 着手, 相信您在体验过充满激情迅速沟通之后, 会对神妙的语音沟通世界相见恨晚。■ (文/PLAYLAB) [转载请注明出处]



# PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

【劳模代码:1257】

## ■ 我们是怎么测试的?!



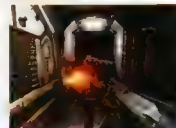
测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



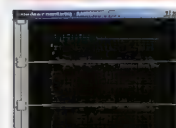
测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



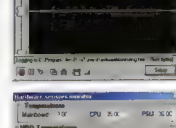
测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



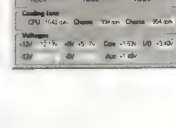
测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com



测试软件: P3Pv2.0  
测试网址: www.p3p.com

## ■ 怎样的 PC 才属于玩家...

PLAY!LAB 选那些在性能上最具竞争力的产品,从平台结构及性能表现上为想搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的参考评测体系——这意味着您可以凭借一个确定、共通的参考指标,来甄别和评估市场上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

**超越宏展 Thermaltake**  
**Shark V47000SAA 鲨鱼牌铝合金机箱**  
风扇配备: TT-1225 静音风扇(前)  
TT-1225 静音风扇(后)  
功能特点: 可拆卸上板, 侧开桶孔盖  
**Purepower TWV480 功率显示电源**  
功率规格: 额定 480W / 峰值 550W  
输出规格: +5V/40A, +3.3V/30A, +12V/18A  
功能特点: 功率显示, 温控, 手压启动按钮  
**BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器**  
卡具规格: LGA775, Socket478, K7, K8  
**Hardcano 12 温度 / 转速侦测器**  
探头规格: 温度探头 x4, 转速探头 x4

**浩鑫 Shuttle XPC**  
功能特点: 1.5 厘米超薄机身  
散热系统: 静音风扇

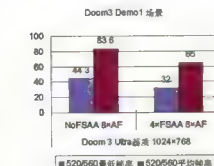
**CPU: 英特尔 Intel Pentium 4**  
Extreme Edition 3.40GHz  
0.13 微米制程 Gallium 核心  
512KB 二级缓存 / 2MB 三级缓存  
**主板: 华硕 ASUS P5AD2-E Premium**  
Intel 925XE/CHSR  
FSB1066 / FSB800  
PCI-E / DDR2 / LGA775  
**主板: 华硕 ASUS P4C800-E Deluxe**  
Intel 875P/CHSR  
FSB800  
AGP / DDR / Socket478

**内存: Micron DDR2-533x2**  
时序 4-4-4-10  
**硬盘: Maxtor MaxLine III**  
SATA 250GB x2 RAID0 16MB 缓存

**华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum**  
产品型号: EAX800XT/PG2HT/256MB (FX520)  
体系架构: ATI Radeon X800XT PE PCI-E  
默认频率: 核心 520MHz  
显存规格: 256bit/256MB/1.6ns  
**华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe**  
体系架构: Nvidia GeForce 6800 Ultra AGP8X  
默认频率: 核心 425MHz  
显存: 1.2GB/500MHz/DDR3  
显存规格: 256bit/256MB/2ns

**罗技 Logitech**  
方向盘: Driving Force Pro  
手柄: Cordless Action Controller  
鼠标: 罗技 MX5B  
键盘: Cordless Desktop LX700 / MX Duo  
摄像头: QuickCam for Notebooks Pro  
音箱: 2-5000 Digital  
耳麦: Precision PC Gaming Headset

**飞利浦 Philips**  
Brilliance 109P4 19" CRT 1600 x 1200 @ 85Hz  
Brilliance 190P5 19" LCD 1280 x 1024 @ 75Hz



图例说明

图例说明

图例说明

图例说明

图例说明

图例说明

## ■ PLAY!LAB 基准设备商

**ASUS**  
华硕品质·坚若磐石

**intel**

**Logitech**

**MOTOROLA**

**PHILIPS**

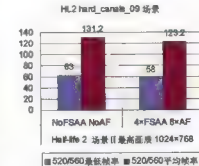
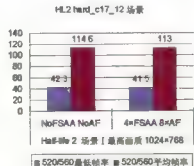
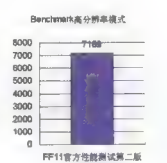
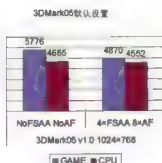
**Thermaltake**  
COOL YOUR LIFE

**xpc**

**Moto E680i**  
屏幕参数: 64K 色 TFT 彩色触摸屏  
220 x 240 像素 (52 x 39mm)  
操作系统: Linux OS 智能卡操作系统  
处理器: Intel iScale 312MHz  
内置存储: 50MB 内存 最大 2GB 的 SD/MMC 卡  
Java MIDP 2.0  
摄像头: 30 万像素 CMOS; 最大 640 x 480 像素照片, 关闭时摄像头。

**Moto E398**  
屏幕参数: 64K 色 TFT 彩色屏幕  
176 x 220 像素 (30 x 36mm)  
操作系统: Moto 定制操作系统  
处理器: -  
内置存储: 5 MB 内存 T-Flash 卡 Java MIDP 2.0, 红外线 3000K  
摄像头: 30 万像素 CMOS; 最大 640 x 480 像素照片。

Windows XP SP1 英文版  
DirectX 9c  
Intel INF 6.2.1.1001  
Intel IAA 4.6.0.6758  
优化版 4.11 版







# 编读对对碰



【网络代码: 1259】

## ●江苏南京 Salemy

大家一定要原谅我!一定要!我买彩票一不小心中了10万(我真的不是有意的“Q”)!!妈妈给了5万叫我买电脑,可是我对于电脑一窍不通,只会玩WoW、War3之类的游戏。所以呢,麻烦各位小编们出个配置单,用途主要是玩游戏,价钱就是5万,主要是CPU、显卡、主板、硬盘、内存和显示器,别的我自己来。而且我有个小小的要求,听说新出的那个什么SLI什么的,我想感受一下,还有,显示器要CRT 17寸的。最后一个要求比较苛刻,就是我喜欢A-SUS的东西,主板显卡就选它了。谢谢啊!

把四方圆钱换成壹圆纸币,其中二万堆成电脑桌,一万元钱堆成电脑椅,另外五千圆换成硬币,铺满周围的地板,电脑嘛,我建议随便买一个五千的能玩魔兽的就好了……要的就是坐在钱堆里玩游戏的感觉……!

【平生获的最大的一个奖就是一只30元的键盘,所以死也不原谅你的东东!】



呃,如果我有50K我也会和油漆一样考虑今天(2005.11.22.)入手Xbox360(据可靠消息,今晚Xbox360可能炒高到7K)。同时,如果您觉得油漆的方法还不够烧,那么采用刚刚推出的XFX EN7800GTX 512MB SLI系统(约18.5K×2=37K)将会是一个不错的选择;加上一块华硕ABN SLI-Deluxe主板(约1.5K),总共大约花费近39K,其他按照油漆的配置选择,似乎超过了您的预算……

【无论多少钱都可以帮人出计划花光的狗子】

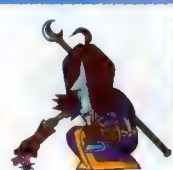
拿着5万大洋,居然还要什么17寸CRT?我必须表示愤慨!人家5千预算的电脑才买这个呢!要我选,其一、先拿出至少1万块等着Xbox360和PS3的上市就第一时间入手,此为最显玩家身份之奢侈行为;其二、用华硕主板和Tt机箱都已经落伍了,有钱当然首选酷睿最新推出的全球首部SLI系统XPC SN28P(包含Leadtek Winfast PX6800GT×2 SLI显卡系统,总价约13500元),939接口Athlon64 FX-60/5000+处理器(2006年1月上市,预计8350元),G.Skill DDR500 1GB×2内存(型号F1-4000USU2-2GBHZ套装2280元),西部数据WD Caviar SE16 SATA II 400GB×2硬盘(4550元),Plextor PX-716SA DVD双层刻录机(1160元)。这样总价29840元的主机就搞定了;其三、如果看过最近PLAYLAB的介绍,就知道该买一款像19寸SONY MFM-HT95多功能液晶电视这样兼高性能、功能、造型及丰富接口的显示器,12ms响应时间也足够游戏之需了(报价6499元);其四、一些专用高性能游戏周边设备也绝不能马虎,鼠标方面当然是罗技游戏级鼠标G7(无线850元)或G5(有线480元),键盘呢可选择罗技G15游戏键盘(800元)。至此5万大洋基本挥霍一空……回头来选CPU、硬盘如果不赶着最“烧”的上,立即就能省出1万大洋吧,不过5万这么高的预算,一般人可没本事像玩游戏这么花在刀刀上啊,哈哈哈哈哈!



【有朝一日暴富了就照这个来一套的骑猪上!】

发烧友大概可以直接理解为对某件事物有着偏执追求的人,而且通常是不计代价的。既然说偏执,那么这类人通常会被普通人群看作另类。装电脑也是一样,硬件发展日新月异,何必过分追求新技术新产品。即便真的要烧一把,也未必能烧得起。其实拿5千块已经可以搞到很不错的电脑了,玩个WoW啥的绰绰有余,剩下4W5可以用来享受生活了!游戏还有很多很多。谨记:冲动是魔鬼!

【月月】



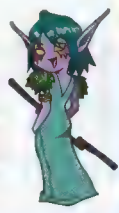
首先说,我很同情你,好不容易中个人头,还要被这些黑哥们盘算着如何挥霍一空。其次呢,咱们都不是那种发烧友,而且发烧也是生病的一种,花5万买电脑?纯属不正常消费。说实话,就算在北京这样消费水平超高的城市,一台标准配置电脑的价格也绝对不会超过5000(带显示器),至于豪华配制,1万元左右就可以拿下,5万元?买5台电脑搞个小型网吧都可以了。

所以,鉴于这些黑编实在太黑(我敢打赌骑猪和狗子自己肯定舍不得买5万元的电脑的,你刚好给他们YY了一把),善良的,我给你出个万元高档机型配置单作为参考吧。

CPU: AMD Athlon64 3000+/E6 价格1035  
主板: 微星 K8N SLI-F 1 价格970  
内存: 金士顿 512MB DDR400 × 2 价格710  
硬盘: 希捷 酷鱼 7200.7 200G 7200转(RM) 价格930  
DVD光驱: 52× 预算220~400(不会玩刻录没必要用刻录机)  
显卡: 影驰 6600GT 极品玩家版 128M 显存 价格990(配块好显卡对于玩家来说是必要的,不过没必要买最新型号的,如7800GTX,因为行货太贵,而工包的性能咱又不放心,要选就选那些出了一段时间而大家用过都说好的)  
机箱: 预算400元(一定要配散热性能好的电源,比如长城300P4电源)  
音箱: 5.1声道, 预算400  
显示器: 优派 17" 液晶 预算2900

从人体视觉舒适度及健康角度讲,选择17寸液晶显示器是比较合理的,因为17寸液晶实际幅面相当于19寸纯平显示器那么大,从游戏角度讲长时间盯着屏幕看超大画面是很累的,19寸几乎已经是人体承受的极限,非美术工作人员也不需要那么大的显示器。而优派全球承诺完整切割工艺无坏点无亮点,从品质上说还是比较不错的,我用的就是优派,尽管价格比其他牌子贵,不过物有所值。

【石子】



## 123.



## ●江西南昌 朱国瑜

第一次写这个调查表，但并不是代表我是新家人。从96年看《家》到现在，我舍不得把“家书”分离。我只想有一本完整的“家书”。看着“家书”考上了大学，挥别了家乡的伙伴，来到了一个陌生的城市。现在的我真的好孤单，没有朋友，没有亲人，只有“家书”陪着我渡过了这些忧郁的日子。想家，想回到家乡，有时真的好想哭。每天早上，我迎着朝来到教室睡觉，晚上我却手握AK41战斗在de dust2。大学生活对于我来说真的好无聊，根本没有学生会所说的的那样丰富多彩。所以我没有参加任何的学生会组织。

看了《新玩》里的那篇《那个夏天》，我有很多的感慨。人生就是这样被我挥霍着，我感觉自己就像一具没有灵魂的行尸走肉，没有思想，没有动力。也许会碌碌无为的过下半辈子的生活，也许出门即遭飞来横祸，连明天的太阳都见不到。但我仍然会微笑，毕竟我已经享受了今天的温暖。没有人能够告诉我路在何方，也没有人能为我指明方向，一切都必须靠自己。

好了，发了这么多牢骚，想必东东、狗子、游骑、月月、石子都看烦了吧！不必为我担心，我很快乐，爱上《家》只用了我一秒钟时间，但我要我忘记《家》恐怕要用尽我一生的时间。最后，祝你们工作顺利，“家”和万事兴！

改变很重要，从努力打造你每天获得充足睡眠后的清醒准时自然醒做起吧！

【有时后悔在大学里从来没有与室友留下在球场上的回忆的游骑上】



哈哈，不烦不

烦！想想谁在大学时代没有那么一段彷徨的经历呢？个人感觉，完全没必要悲观嘛，其实生活不过如此，一切都取决于我们的态度！是否积极，是否开心，都要靠自己哦~~

【大学浑浑噩噩但“挥霍”得很开心的狗子上】



微笑，享受

今天的温暖。人生就是这样度过，而不是挥霍。一定时期的迷茫可以理解，未来努力去做自己想做的事，就是目标。

【月月】



一个没有朋友的人是可悲的。尽

管你身在异乡，远离了昔日的伙伴和家人，但我相信，只要你不是一味沉浸在曾经的快乐里，一味用回忆阻碍着自己的视野，固执的不肯抬起头去看身边新奇的世界，只要你不回避别人友好的帮助，相信你就会发现更多有趣的人和有趣的事，很快你就能适应陌生的生活，并且找到快乐的。当然，这一切都在于你的选择，是选择自闭的不与人交流，还是选择积极开朗的参与各种活动结识更多朋友，这就看你自己了。如果你经历了几年大学生活，却仍然说无聊，交不到朋友，那我只能鄙视你，作为一个成年人，是不能这么懦弱悲观的。

【石子】



## ●湖北武汉 杨灿

石子JJ，你好！祝你看完我的信后更靓！我的信可是魅力+100的哦！

游骑GG，你好！祝你看完我的信后更靓！圣物：游骑头盔一顶！

月月GG，你好！祝你看完我的信后更靓！称号：电子竞技最具影响力人物第八！

绿草地JJ，你好！祝你看完我的信后更美！祝福-100

东东，你好……胖！祝你看完我的信后更……重！你负责的栏目是最喜欢的啊！重头戏啊！当然要重啦！重量+100

小马，你现在好安静啊！以前习惯你家酒吧的开场，现在习惯你的卷舌语。多露露脸啦！人气+100

狗子……嘿嘿……我最欣赏搞硬件的人了。所以，特别的祝福给特别的你。我最近想买台电脑，AMD平台，价位在5500左右，液晶。帮我推荐一下啦！我对游戏兴趣不大，显卡六百多就可以了。我对机箱要求高，不要刻录。辛苦你啦！知识+100

哈哈，老乡啊，问题简单啦：AMD 闪龙3000+ 搭配 512MB×2 内存，加上 nForce 4 芯片组主板、GeForce 6200A 核心（或 Radeon X700 核心显卡）、120GB 硬盘，以及 12ms 规格的 17 寸 LCD 显示器，5500 足够了 SA！

【看见老乡就突然想念故乡的狗子上】



## ●山东济南 徐东

大话西游“公告栏”注明“推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式……”，本应是方便投稿的，但贵刊的邮箱太难用了。

先是参与贵刊举办的“《快乐西游》快乐贴大玩连连看”活动，在规定期限内投出，连续三个不同邮箱均告“传输失败”，再次向 play@playgamer.com 投稿，也是“邮件传输失败”。向内地《济南日报》用我的邮箱投稿均告成功且现在几篇文稿已发表。

希望贵刊编辑老师能为参与本刊建设的读者提供一个顺畅的通道，谢谢。

前次给一位使用新浪邮箱的作者回信，却发现新浪邮局将家游邮箱系统的服务器 IP 地址直接加入了拒收黑名单，为此游骑特意致信新浪邮箱管理员进行接洽，才得以解决。同样为了尽可能杜绝垃圾邮件的干扰，家游邮箱系统也开启了智能垃圾邮件拒收和标志，同时使用黑名单及白名单系统进行定点过滤。假如大家在向家游邮箱发送信件出现退信或拒收问题，请至家游论坛发帖或给管理员留言，说明自己所用的邮箱及发生问题的家游邮箱，我们将尽快进行解决。技术总是难以避免出现非人性化的尴尬，但我们总有解决问题的途径。8)

【曾误将 @ 符号加入个人邮箱之黑名单，并为此后数日垃圾邮件的荡然无存而感恩涕泪的游骑上】



## ●浙江杭州 忧郁飞花

现在是晚上,笔尖划过纸自己也觉得不知所云。照理我应该在狂吼理化题,死背中英文。因为后天又是可怕的月考,8个月后的恐怖的高考。可事实上,我心里烦得很。

刚翻了几本7块8的《家游》,也就是02年之前的非全彩版吧。自己都已经诧异那时才怎样一个小屁孩,转眼十八岁了。听人说“20岁后的人每次过生日见到多一根蜡烛就会懊恼”,不知小编们可有同感。可我却已经怀旧得咄咄逼人。大幅的《龙族》广告,《光芒之池》跳票的消息,还有月月哥初来时就笔名太过阴险而对大家解释,哈哈!都是往事了。《高中时代》里那句“我们怀有的理想迟早将这样烟消云散,犹如那原以为永无止境下去的无聊青春期在人生途中的某一点突然无影无踪”被我后来由地抄了N遍……

也许和我的经历有关吧。我不是一个爱学习的人,选课选育是常事,还和校长顶过嘴,却莫名其妙考进了一所今年高考一本率85%的重点高中,又莫名其妙违背初衷选择了理科。班里的同学和我都很要好,但我不希望也不被允许加入他们对于一道难题的讨论。他们自然也没有想过怎么可以违反校规出去通宵打游戏。他们中一定会有人光宗耀祖,名扬天下,可我渴望一种简单的有游戏打的生活。比如在WOW里钓鱼的时候没有人偷我……

我不善于表达感情,不过《家游》是我最好的朋友。既然是朋友,衷心希望他越来越精彩。

简单的生活,是那种没有世间责任、义务、烦恼与压力的生活吗?其实就算是在WOW中钓鱼,也要随时警惕身后的,而要真正做到无需为“生存”担忧,则至少应具有足以震慑偷鱼者的级别、以及能令偷鱼者饱尝代价的战力。

【60以后在WOW开始较少被“打扰”的游骑上】

往事不堪回首,所以还是向前看吧。能追求自己想要的生活,有时就是一种幸福。祝8个月一切顺利……

【月月】



## ●轻舞凤飞

太伤心了,我不过是晚几天拿到《家游》,石子姐姐你们就无情地抛弃了我这个刚到《天堂II》4服希望与大家一起奋战的可怜的小战士,我还不知道要怎么加入家的血盟你们就走了,我也要去!谁告诉我怎么转服啊?转了之后角色资料还在吗?

崩溃ing,当我终于说服自己放弃天II而专练天II时,在4服刚到14级,到处找家人的时候,你们走了,可怜我的投资……因为现在在军校上学,头三个月是封闭式管理,所以目前没什么时间玩,不过机会总会有。我准备买一台能跑WOW的手提电脑玩天II,小编们有没有好的介绍给我?用无线宽带可不可以呢?网速跟的上吗?

最近包括惠普和长城等许多厂商都推出了内存达1GB容量、采用Nvidia 6600 Go或ATI X700独立移动显卡的笔记本电脑,相信这样的配置对于时下网络游戏的运行需求是足以应对了。WiFi网络的带宽对于网络游戏来说当然没有问题,但它跟那种使用手机卡(GPRS)无线上网是有所不同的,前者需要在附近有一个WiFi热点(如无线路由器)供笔记本电脑的无线网卡进行接入;后者连到网页部

## ●新疆 范维皓

各位编辑好啊!第一次给《家》写回函,先自我介绍一下。小弟家在新疆库尔勒,支持《家游》三年有余了。我拿到11月《家游》就过16岁生日了。

最近看到一篇文章,是关于育碧中国市场部裁员,看后感到了十分惭愧和伤心。惭愧的是又一家游戏公司被我们这帮用D版的XX给害死了,伤心的是国内单机在濒临灭亡。为什么《家》没报导这个呢?回想一下,今年《家》似乎没有什么关于单机的文章,难不成《家》觉得单机已经大势已去了?希望《家》能做一篇关于国内游戏制作公司(网游的就不用啦,他们死了也不会有多少人哭的)和代理商(特别是新天地、第三波等,今年都没怎么看到他们的消息了,是不是挂了?)的企划。也许这可能没什么意义,但最起码唤醒一部分玩家的良知吧,难道我们就这样看着国内游戏公司和代理商被我们一点一点搞垮死或是转投网游大营?最后就像柴猫说的那样,让我们拿着剩余的单机去怀旧?我不要这样!

想说的就这么多,顺便想给《家》提点小建议:希望《家》能恢复以前的“国内上市星运表”和“中国游戏企业排行榜”,为的是知道还有多少游戏商,在他们死之前支持他们一下,算是对以前用D版的忏悔吧……

库尔勒?让我想起了大香梨,还有阿凡提……说到单机,其实《家》的单机游戏内容目前还算游戏杂志里最丰富的,除了前瞻评论攻略外,很多游戏回顾、文化的专题也是关于单机游戏的,可惜的是大部分也都只是怀旧内容啦。至于国内单机游戏制作公司,可能目前只剩下大宇等寥寥几家台湾企业,他们在大陆的代理公司是寰宇之星,2006年可能会有仙剑、轩辕剑、幻想三国志、大富翁等知名系列的续作推出,也算是给单机玩家们的一点点企盼吧!

【已经越来越有单机遗老气质  
的东东上】



慢慢,就更别提要求顺畅响应的网络游戏了。

军训时努力不想任何事情就会好过的

【游游】上

真遗憾,对于换服务器的事,这个

消息最早发表在杂志论坛的《天堂II》专区里,并没有在杂志上公布,

你走错了服务器,我也没办法啊!记得以后要经常来论坛报道,就不会错过更多的集体活动了。再重复一次论坛地址:<http://www.playgamer.com/playclub/>

尽管很不幸的,目前其他服转绿服的工作已经停止了,不过你才14级小人物,不如来48服重新练级,相信在大家的照顾下,一定很快练回来了,呵呵。

【石月】





## 游戏类紧缺人才培养体系日趋完善

随着国内多媒体产业的日益发展,众多相关的培训机构应运而生,如何把握多媒体技术的未来趋势、培养优秀的行业人才,成为整个行业共同关注的焦点。近日,上海 GA 游戏教育基地与上海市多媒体设计与应用能力考核办公室(以下简称 EMDA)就游戏类紧缺人才的培养签署了正式合作协议。今后,两家机构将共同为游戏行业培养更多优秀的开发人才。

EMDA 隶属于上海市科委,是科委下属的若干相关部门中专门负责多媒体紧缺人才的培养的管理机构。那么究竟具备什么条件才能被称作“紧缺人才”?用人企业对“紧缺人才”的定义是:“当前的高等教育体系无法直接培养的,掌握了其所属行业所需的专业技能,同时具备多个学科交叉知识,拥有扎实基本功的人才”。

GA 游戏教育基地自创办以来,一直坚持培养高素质专业游戏开发人才的办学理念,注重考察学员各方面的基本功。为了使学员的英语水平达到游戏公司的用人标准,GA 邀请到了来自美国艺电(EA)、育碧(Ubisoft)、珍珠数码(PDE)、盛大网络、东星(TOSE)、科乐美(Konam)、英特尔(Intel)等公司的 10 名游戏开发专家担任该基地的讲师,把项目开发模式的教学引入课堂中,将主流、实用的技术教授给学员,并注重游戏公司的学员能力。该学校毕业的学员绝大多数已走向游戏开发岗位,并受到游戏公司的欢迎与好评。

EMDA 作为大中专业毕业生与用人单位之间的桥梁,其作用主要是制订多媒体行业规范和考核标准。通过该体系的培训与考核的学员,能够具备从事多媒体设计与开发工作的基本能力。EMDA 与 GA 游戏教育基地的合作是从一年前开始的,GA 游戏教育基地为游戏类紧缺人才提供了完整的培训与考核体系。



经过约一年时间的试行与完善,该培训取得了良好效果,第一批 60 名学员已全部通过上海紧缺岗位的考核,并被各大游戏公司录用。据介绍,游戏类紧缺人才分为游戏美术、游戏策划和游戏程序三个项目。GA 游戏教育基地是 EMDA 的授权培训中心,其聘请的讲师均为通过 EMDA 评审认证的业界专家。EMDA 采用 GA 的游戏开发培训的相关体系和标准,并对培训过程加以严格监督,确保取得良好的教学效果。



## 「新理念英语」备受关注

北京市现代教学研究所、科学普及出版社联合开发的《现代新理念英语》项目启动以来,在教育界和广大媒体的关注下迈出了成功的一步。该项目在教材方面得到了广大教育界人士的肯定和支持,也收到了教育界同仁的热烈邀请。在初中版《新理念英语》中,姚明、杨利伟、刘德华等家喻户晓的公众人物的图片被选入教材,更是引发了社会各界广泛的关注和讨论。

《现代新理念英语》编写委员会多次深入到北京各个区县——平台、怀柔、延庆、密云,给各位老师传授新理念英语中所包含的语音、词汇、语法等方面教学方法,共同探讨英语教学中存在的问题及学生的需求。学生在学习中两极分化的严重性和应采取的措施,一线的老师做了贴心的交流。

北京市现代教学研究所深入基层教学的做法以及所讲的内容受到了广大一线教师的认可并给予了高度评价。他们充分肯定了这套教材的权威性、科学性、实用性、趣味性、高效性的特点,认为这套教材确实是立足于中国国情,解决了中国人学英语难的问题。《现代新理念英语》将为中国入英语带来一场全新的革命。



### (邮购指南)

读者可以通过当地邮购书购买杂志。邮购时请在汇款单附言注明所需报刊的刊期和数量,并电汇或邮汇。如期刊号请加寄 1 元,本杂志为季刊,由于邮递过程中可能发生无法预知的丢失、损坏等情况,给读者造成不便,因此请保留使用刊号及邮购方式。

汇款地址:北京市海淀区颐慧庄 18 号院 1 楼 1104 室  
收款单位:《电脑与游戏》编辑部  
邮政编码:100036  
咨询电话:010-88115658  
电子邮箱:publisher@playgame.com

### (征稿启事)

每一位读者都有可能成为《电脑与游戏》的作者!你可以在杂志各个栏目刊登文章的内容和格式中供参考。  
■新作速递:国内和国外最新软件情报和评测。  
■游戏攻略:流行电脑游戏攻略和重点心得。  
■游戏江湖:你所了解和听到的游戏故事,以 CS 和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。  
■游戏科技:谈资与玩电脑、玩游戏相关的产品和技术,还有像模拟等同样好玩的东西。  
■文苑阁  
■游戏文学:那些梦想尚未结束的人的天堂,游戏小说是最完美的体裁。  
■口水文:有长度限制的千字文,你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述,来点直白,观点鲜明,点,风格酷点。  
■玩家广播

■历史:经典游戏怀旧回顾。  
■文化:游戏文化溯源与解读。  
■幽默:关于电脑和游戏原创或改编的幽默笑话及漫画。  
■周边:游戏周边产品推介、收藏。  
■生活:游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等。  
■大话游戏:只需要你来猜,每周答案,在论坛揭晓!

## 公告栏

投稿地址:北京市海淀区颐慧庄 18 号院 1 楼 1104 室  
(《电脑与游戏》编辑部)

邮政编码:100036  
电子邮箱:play@playgame.com  
注意事项:请在来稿中注明所投栏目名称,稿件使用电子附件投稿,正文文本请用 TXT 格式,附图片请用 960 像素质量的 JPG 或 BMP 格式,请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等,以便联系。稿件在发表后一个月内不投寄者,即视为约稿,若时上有特殊要求请在来稿中说明。

### 【2005 年第 10 期读者调查问卷统计结果】

读者对本期杂志的总体印象:  
非常好 37.3%  
还不错 53.6%  
一般般 9.1%  
本期杂志最喜爱的文章:  
文苑阁:那个夏天  
本期杂志阅读最不舒服的版面:  
极限攻略:地球 2160

### 2005 年第 10 期问卷调查幸运读者名单

湖南长沙 周 旭 北京 胡 敏  
河南濮阳 丁 磊 广西柳州 龙国辉  
佛山南海 曾舒亮 福建南平 李 伦  
山东淄博 张 斌 辽宁抚顺 陈 李  
山东曲阜 李 然 吉林安图 金东国

黑龙江哈尔滨	王新晨	上海	王知杰
湖北武汉	刘超超	河北秦皇岛	白雪梅
安徽淮北	王少华	江苏南京	范晓凡
北京	林清坤	四川名县	马智敏
广西柳州	陈 强	四川攀枝花	刘 斌
江苏昆山	朱 俊	山东兖州	朱 迅
天津	刘文学	河北张家口	左 超
山西太原	周永超	湖北鄂州市	廖 磊
山东龙口	白新伟	四川绵阳	韩 坤
广西南宁	周 晨	广东揭阳	黄贵基

### 2005 年第 10 期「大话游戏」获奖读者名单

#### 《浩海》主题问答

广东揭阳	王大瑞	广东汕头	郑特舒	北京	富 宇
湖北武汉	刘 超	广东韶关	周 李	陕西西安	张 翰
安徽淮北	王少华	广东珠海	张 敏	四川成都	傅 博
上海	王少华	广东珠海	张 敏	广东佛山	冷 浩
河北廊坊	李鹏飞	湖南永州	荆文军	重庆	陆 浩
吉林延吉	李贵志	山东济南	李 伟	呼和浩特	丁 超
河南洛阳	姚 敏	新疆乌鲁木齐	范旭旭	安徽安庆	王 国
山西临汾	王 冬	鄂尔多斯	郑 强	贵州贵阳	胡 金
安徽合肥	杨安祺	陕西西安	尹梦杨	浙江金华	廖明威
内蒙古包头	关天策	浙江杭州	陈 星	山东威海	张 敏

#### 《一骑当先》主题问答

山东东营	郝 龙	河北廊坊	徐东平	河北邢台	徐东平
陕西渭南	王 琦	河北廊坊	张子豪	山东烟台	丁 超
广西南宁	谭 广	四川西昌	陈 强	北京	王 强
辽宁大连	孙 浩	江苏无锡	陈 强	吉林延边	李东雷
哈尔滨	王 家豪	浙江杭州	陈 强	浙江杭州	王 强
上海	郝 磊	福建莆田	杨 帆	甘肃兰州	高嘉基
山东烟台	徐 寅	浙江嘉兴	谷 忠		

参加征友办法

不受会员身份限制,将征友资料(姓名、年龄、地址、邮编、QQ、Email、征友留言)填写在每期读者调查表的“留言扉语”栏内,并请注明友友字样即可。

●入会办法

1. 直接入会:《家游》不定期提供入会机会,填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。
2. 购物入会:只要在“酷玩街”购物,购物金额不限,均赠送会员身份。
3. 会友身份确认:《家游》开放的所有入会机会,均以你获得的“家游派”会友卡为最终身份确认。获得会友卡的方式根据不同入会形式各有具体办法,详见活动说明。

●会友权利

1. 有更多机会受邀参加由“家游派”俱乐部举办的各类精彩活动。
2. 会友天地栏目不定期推出全国会友互动活动,除了特别惊喜,更有机会在杂志中展现个人才艺。
3. 均可以惠惠的会友价格购买“酷玩街”商品。
4. 不定期收到《家游》杂志及专为会友印刷颁发的出版物。

家游派小工·绿草地



**交友天地**

**杨婷婷**

性别:女  
年龄:20  
QQ:410280337  
Email:boney525@vip.sina.com  
留言:我是 WOW 的一名人类战士 希望能结交喜欢此游戏的玩家。请记住我的 QQ 号,让我们联盟和部落联合起来!一起在艾泽拉斯上奋勇前进!打遍燃烧军团! 嗨!

**交友天地**

**陈庄**

会友号:01651  
性别:男  
年龄:16  
地址:安徽省铜陵市铜官山区 453103  
邮编:244000  
QQ:334087066  
Email:1314520395@sohu.com  
留言:有谁在 WOW 三区千针石林啊,交友啦!带人啦!加我 QQ 吧!

**交友天地**

**蔡磊**

会友号:03336  
性别:男  
年龄:16  
地址:上海市南汇区宣桥镇新安村 4 号 513 号  
邮编:201314  
QQ:446916084  
Email:hyaky001@163.com  
留言:偶是高中生(高一)最近比较烦。愿与有同感的家游 fan 交友,加我 QQ 吧!

**交友天地**

**陈俊君**

会友号:03113  
性别:男  
年龄:16  
地址:广东省江门市新会区崖口镇西碧中二(4)班  
邮编:529152  
QQ:79329845  
Email:jew-el8135346@yahoo.com.cn  
留言:喜欢玩《梦幻西游》的朋友,加我 QQ 我一定会成为你的好朋友!

**交友天地**

**刘程**

性别:男  
年龄:14  
地址:贵州省贵阳市贵工在贵家校区附中初二(1)班  
邮编:550003  
QQ:47037941  
留言:我是个快乐的人,喜欢交一些和我年龄相仿的大帅哥。如果有入玩《冒险岛》加我好友吧!

**交友天地**

**赵克嘉**

性别:男  
年龄:16  
地址:贵州省贵阳市贵工在贵家校区附中初二(1)班  
邮编:550003  
QQ:382507758  
留言:一个热爱《家游》与游戏的双子座男孩,欢迎与 MM、GG 交朋友。

**交友天地**

**宋洋**

性别:男  
年龄:16  
地址:贵州省安顺第一高级中学 2007 届(11)班  
邮编:561000  
QQ:235393778  
Email:235393778@sina.com  
留言:很希望和所有的人交朋友。无论你要不要电脑,要不要游戏,都来交个知己吧!

**交友天地**

**姓名:范悠悠**

会友号:03734  
性别:男  
年龄:25  
地址:湖北省武汉市武昌区武珞路 628 号亚洲贸易广场 8 座 1538 室  
邮编:430000  
留言:希望结交认识爱玩 < 轩辕剑 OL > 的朋友。

**交友天地**

**李嘉骏**

会友号:03190  
性别:男  
年龄:15  
地址:广西桂林市桂林中学高 237 班  
邮编:541004  
QQ:123497894  
留言:一个不胖的男生,长的不丑身高不矮目前没女友。热爱电子竞技和网游。特别喜欢 CSI 在此交友,女生最好!

**交友天地**

**高斯**

性别:男  
年龄:22  
地址:浙江省长兴县和平镇地区医院  
邮编:313103  
QQ:116200611  
Email:gaosi1984@163.com  
留言:热爱网游。希望在《家》能交到很多朋友。还要为伟世 8 区的朋友们祝福。虽然我很少上线,但愿你们打到宝物的时候别忘了我。

留言扉语

(想对任何人说话,都可以写在这里)

- 亲爱的老小仔:我的手确实不适合戒指,不过我会一直把它挂在嘴上的!
- 祝我可爱的果果同桌:生日快乐!天天开心!越长越靓!美梦成真!笑口常开!万事如意!百事可乐……把你当老佛爷一样供奉的水手
- 刘刘博:王凯说:是你们让我体验到游戏的快乐,虽然分离了,但祝你在 WOW 中越飞越远,还有,千万别忘了哥们我啊!要和我联系,我就跟你们单挑 CS!
- 给所有热血江湖冰宫服务器的我的朋友:虽然我离开了江湖,离开了你们,但我们的永远在一起,离开了江湖,我们还是朋友。

- 你亲爱的老小仔
- 你最好的朋友 朱国瑞
- 最好的兄弟 刘乾
- 珊珊
- 小峰
- 山东淄博 鱼健
- 广东佛山 杨成龙

- 哨兵:还记得我们通宵奋斗在网吧,战斗在 CS 里的那些光辉岁月吗?我想你,怀念那些美好的日日夜夜!
- 杨小虎:好兄弟,你在北京过得很好吧,也不说来个信,让我也慢慢慢慢那美好的生活,记着来信。
- 俞伦:圣诞节我们去吃吧! 思考 W.C.
- 可爱的小兽 WERDER:“当我再爱你的时候,却被你一次又一次冷落……”不管你怎么对我,我今生今世只爱你。
- 各位热爱游戏的网友们:珍惜你们现在所拥有的,不要失去后才后悔莫及。在乎你身边的人,也许他(她)就是你今生最大的幸福。



主办:家用电脑与游戏  
 协办:飞利浦(中国)有限公司、  
 盛大、深圳网域、网星、  
 北之宸、寰宇之星、天纵网络

您是否是游戏十项全能? 考验的时刻到啦,一切都是那么简单又是那么刺激! GOGOGO!

## 闯关流程 ABC:

- A:您积极参与各个厂商提供的活动;  
 B:填写杂志内读者问卷,将活动答案寄回杂志社或登陆玩家网站(www.playgame.com)直接答题;  
 C:下月初登陆玩家网站,查询“显亮积分”前20名玩家,看看有没有你。

## 闯关规则:

本次大闯关为期两个月(11月1日到12月31日),您可以参加每月的闯关,也可以累积“显亮积分”,参加年度闯关。每正确答出一道闯关问题可获得“显亮积分”1分,每答对BOSS关一道问题可获得“显亮积分”3分。

只要答对任意一题,您就有机会获得相关活动厂商提供的精美礼品。

月闯关时间为每月1日到当月月底,以当地邮戳或家寄网站寄达时间为准。每月“显亮积分”前20名的玩家可以参加当月闯关,抽取当月大奖。月闯关中没

## 年度大奖:(1台)

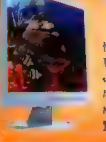
飞利浦 190S6 液晶显示器(19寸LCD)



8毫秒极速响应,拖影现象不会再成为液晶显示器的致命伤。真正技术先进而成熟的LCD产品为产品:500:1的超亮亮度对比度,显示效果更佳;完美,完全满足点阵图消费者视觉需求Smart-Manager功能,此功能能主动监测在局域网内管理,它不仅可监测显示器的状态,更可以在局域网中设置显示器最佳使用程序,无辐射,环保节能。

## 11月和12月月度大奖:(每月2台)

飞利浦 170S6 液晶显示器(17寸LCD)



价格2399元。秉承飞利浦“显示主导”设计理念,显示性能不凡。0.29mm×1024的超高分辨率,500:1的对比度和250毫秒的响应,其可视角度可达160度。而其特有的eRGB功能,能令显示色彩更鲜艳、更真实。超宽的刷新速度,响应时间仅12毫秒。基本杜绝了拖影现象。Smart-Manager功能,无辐射设计,环保节能。此外,还为用户中配置有先进的 Kensington 防盗锁。

有中奖的玩家可获得闯关安慰奖一份,可以继续参与积分,仍有机会参与年度最终大奖的抽取。

11月和12月“显亮积分”累积前10名的玩家可以参加年度闯关,抽取年度大奖。

显示大奖和闯关安慰奖均由飞利浦公司友情赞助

http://www.philips-monitors.com.cn

## BOSS关·飞利浦 PHILIPS

### 飞利浦液晶显示器问答

#### 1.飞利浦 32寸大屏液晶显示器 BDL3221V 独有的应用特性包括:

- 对比度达到了惊人的 1100:1 可视角
- 膜扩大到了 178°;
- 可支持 4×4.3×3.2×2 或者 1×5 大屏幕拼接,实现超大画面显示。
- 通过内置的高品质音霸及安装适配的 TV 调谐器,可成为一款液晶电视。
- 图像增强功能支持图像局部放大及画面显示。

#### 2.飞利浦内置锂电池(OBD)具备以下哪些功能:

- 显示单张照片或利用幻灯片展示中的 Slide show 功能连续自动的浏览照片;
- 可储存 50 张高质量的数据照片并可直接打印出照片;
- 使用双锂电池作为日常电源,也可利用可充电锂电池将近一小时的无电源“自由”操作;
- 直接接入数码相机存储卡上如 SD、MMC、Memory Stick、Compact Flash 等读取照片;



CS 正版线包(30个)



CS 正版线包(20个)

## 第二关·深圳网域

### 《华夏 Online》宠爱一生

《华夏 Online》以中国上古神话传说和历史风貌为背景,参考《山海经》、《淮南子》等著作,生动的刻画了一个令人神往的远古奇幻世界。游戏基本遵循了正统角色扮演类游戏的特点,在中国古代神话传说的基础上构造了游戏背景和任务体系,通过与怪物和神祇的战斗冒险提升等级,并收集神话传说中的奇珍异宝。

《宠爱一生》是《华夏 Online》的第三部资料片,新增多项特色鲜明的游戏内容:

- 宠物系统——可爱的中华远古精灵再现网游领域。
- 新系统——独有的个性化全力量。
- 新挑战——真实再现惨烈的远古战争。

目前《华夏 Online》资料片《宠爱一生》即将发布,《家游》杂志联合深圳网域举行主题有奖活动,只要参加本次活动,就有机会赢取由深圳网域提供的《华夏 Online》主题周边可爱的老鼠公仔 15 个、精美华夏夏日飞机 10 个。

## 问题:

- 《华夏 Online》最新的第三部资料片叫什么?
- 在新的挑战中,参加华夏赤水城战的城主最多有几个?
- 《宠爱一生》的四个远古精灵分别叫什么?

1分  
1分  
1分

## 第一关·盛大

### 《盛大娱乐·小说》全线放送

《盛大娱乐·小说》是一本由起点中文网主办,以网络原创小说为主要内容连续出版的刊物。武侠修真、玄幻魔法、都市言情、游戏竞技、历史军事、悬疑恐怖,各类小说应有尽有,充分满足您的阅读欲望。每月一本,32 页,256 页,约 25 万字,售价为 3.8 元。

《盛大娱乐·小说》内容包括:  
 起点小说:为每月主打,将约作书做全面修订,情节更合理,人物更丰满,60P 篇幅刊登,并辅以线下强推,满足每个读者的大胃口。

小说 PK 赛:完全读者选择支配,好看的,永远连载;不喜欢的,随时更换。每期 4 篇,都是最多玩家支持的精彩文章。

经典小说外传:独家独家首发,任何一家网站都看不到小说剧场版!

热门小说追踪:最新更新介绍,告诉您所不知道的一些好书。

从此看书不求人。

同时还有作者访问、每月专题,以及更多精彩内容!

《盛大娱乐·小说》于今年 10 月起每月 10 日出版发行,《家游》杂志联合盛大公司举行赠书活动,只要参与本活动,就可以参加幸运抽奖,奖品是《盛大娱乐·小说》10 月、11 月、12 月三期套书,共 20 套。

## 问题:

- 《盛大娱乐·小说》是什么类型的杂志?
- 起点中文网的网址是什么?
- 《盛大娱乐·小说》多长时间一期?

1分  
1分  
1分



支持网站:

sina 新浪游戏  
 http://game.sina.com.cn

游戏先锋  
 www.playgame.com.cn

PCgames.com.cn  
 太平洋游戏网

天空游戏网  
 www.sky.com.cn

## 第四关·北之星

挑战新概念极限动作

北之星  
NORTHSTAR

《挑战》由韩国著名游戏公司 Gamohi 花费巨资,历时 3 年精心打造的新概念极限动作网络游戏。以 Gamohi 自主研发的图形引擎塑造的《挑战》,画面画面结合 90% 的真人捕捉动作所构成的动作效果,让动作表现无懈可击! 设计独到的职业系统,配合海量任务系统,暗杀武器系统等优秀游戏设定,《挑战》在韩国荣获网游大奖。

目前《挑战》正在火热公开测试中,《家游》杂志联合北之星举行有奖问答活动,只要参与此活动,就可参加幸运抽奖,奖品是由北之星提供的《挑战》主题 T 恤衫和便签本 20 套。

问题:

- 1.《挑战》的公测时间是几月几号?
- 2.《挑战》在中国的代理公司是?
- 3.《挑战》截至 12 月 1 日开放了几种职业?

1分  
1分  
1分

## 第五关·寰宇之星

明星世界我主宰!

《明星志愿 3》结合了历代作品的优点,是即结合经营、恋爱、养成的作品。在事业经营的部分,加入了玩家最期待的组团、自制、以及剧情编辑等系统。

在艺人养成方面,游戏中玩家可以经纪的艺人多达 12 位,而且每个艺人都有独特、专属的剧情事件。

《明星志愿 3》不光有事业经营,还有大家期待的恋爱养成部分! 玩家除了可以从经营经纪公司体验到艺人的成长与辛酸之外,还能经由和其它角色的互动感受到演艺圈的人情冷暖。不过在庞大的事业压力下要分身谈感情并不容易,是不是能够爱情事业两得意,就得看玩家自己的造化啦~

~题全对者将有机会获得冲击波炫酷音箱一台。

活动奖品:

- 《复活:蔡杨前传》10 套
- 富士多功能腰包 10 个
- 冲击波 SC-2107 音箱 1 个

问题:

- 问题一:在《明星志愿 3》中玩家扮演的角色是什么?
- 问题二:在《明星志愿 3》中,玩家是否可以演绎爱情?
- 问题三:《明星志愿 3》的研发公司是哪家?

1分  
1分  
1分

## 第三关·网星

轩辕二邀你飞天历险

LOVE

《轩辕二——飞天历险》汇集了大宇资讯台湾总部和北京软星的精英开发人员,由《仙剑奇侠传》系列制作人姚壮宪先生和《轩辕剑》系列制作人蔡明宏先生指导制作,是一款充满了清新可爱风格的 Q 版网络游戏。

玩家在《轩辕二——飞天历险》中不仅能看到熟悉的《轩辕剑》系列的场景,更能和曾经无比熟悉的人物共同冒险,再次经历曾经熟悉的剧情,甚至可以用自己的双手,通过自己的努力,改写那些曾经让自己充满遗憾的历史。

《轩辕二——飞天历险》用不高的机器配置,营造出一个清新可爱的 Q 版世界,无论是凶神恶煞的修罗男,还是清纯脱俗的修罗女,或者是蠢趣可爱的镜童女,抑或是英俊帅气的人族男,再配合丰富多样的造型设计,让你拥有一个最完美的形象。

为了庆祝《轩辕二——飞天历险》顺利商业化运营,网星游戏乐园联合《家游》举行主题有奖问答,只要参与本活动,就可以参加幸运抽奖活动,获得由网星游戏乐园提供的充气猪、手机链、精美挎包各 10 个。

问题:

- 1.摆摊的时候最多可以同时出售几个物品?
- 2.一阶公会任务的最终 BOSS 名字叫什么?
- 3.防风墓地外有 3 个见到女性就过来搭讪的僵尸,他们的名字是油浸僵尸、熏制僵尸和什么僵尸?

1分  
1分  
1分

## 第六关·天纵网络

joyzone  
天纵网络

漂移在上海

国内首款大型实景网络赛车游戏《吨吨》在 11 月做出大的改版,惊现法拉利跑车,同时 SEGA 贴图店也将开张,这里会出现世嘉公司旗下各类游戏中的卡通人物造型,颜色鲜艳,极为夺目,是崇尚卡通文化,尤其是吨吨女性玩家扮扮车辆的不二选择。另外 12 月将推出期待已久的实景上海地图,《家游》杂志将联合天纵网络举行主题有奖问答活动,只要参与活动就可幸运抽奖,奖品是由天纵网络提供的《吨吨》主题精美周边礼品,包括价值 10 元的吨吨车点卡+2006 年吨吨主题台历 10 套,吨吨主题鼠标垫 10 个。

问题:

- 1.《吨吨》中文字 D 赛道有几条赛道?
- 2.《吨吨》第二届中韩对抗赛将选派几名选手到韩国参加总决赛?
- 3.11 月的改版中出现一辆游戏中前所未有的跑车,是什么品牌?

1分  
1分  
1分

以上所有图片仅供参考,以实物为准。

本次活动解释权归《家游》杂志社所有。

END

支持网站: 网易游戏频道  
game.163.com

网星游戏乐园

TGBUS.COM

天使在线  
WWW.SR20.COM

game.cn  
中游网



- [illegible]



- 01 A041 ■ 资料整理与保存



08. A049 ■ 恋爱盒子 Online





06. A054 品味趣怪历程: 40 级蔡修修心得  
06. A057 教程的定位  
07. A072 大骑士副本到传 全接触  
08. A060 魔兽世界 Online: 我们世界有多远  
08. A064 大骑士 II 解密全攻略  
08. A065 大骑士 II 1.15 版本七夕新本分析  
09. A058 魔兽世界 Online 武将生存指南  
09. A061 魔兽世界 Online 官方主线任务攻略解密  
10. A052 大骑士 II: 水火交攻, 终极刺客 PK 技巧宝典  
10. A055 网游忆“你”的日子  
11. A056 大骑士 II “奇效大型副本公司”技巧  
11. A057 大骑士 II 新资料片材料物品市场走势分析  
12. A042 目标软件风月十年, 与中国游戏产业共同成长——目标软件十年庆典

07. A080 魔兽世界嘉年华  
07. A081 魔兽世界 99 条军规 PART3  
08. A070 魔兽世界 99 条军规 PART4: 黑龙是如何倒下的——记 stars I 金首饰黑龙公主  
08. A073 快乐西游之弓手攻略  
09. A066 魔兽世界 99 条军规 PART5  
09. A069 魔兽世界 1.15 版本 PvP 新手攻略  
10. A060 魔兽世界 99 条军规 PART6: PVP 战场指南之奥特兰克山谷  
11. A074 魔兽世界 99 条军规 PART7: 魔兽世界联盟及中立阵营声望全攻略  
12. A052 魔兽世界 99 条军规 PART8  
12. A054 快乐西游 4 大职业详细分析

07. A098 帝国荣耀 快速上手攻略 & 完全资料集  
07. A103 魔兽世界  
08. A062 信长之野望织田新 战国崛起之书  
08. A088 神奇四侠 完美关卡攻略  
08. A092 冰城传奇 完全攻略  
08. A097 魔兽世界  
09. A078 网狐阿列 II 完整剧情攻略  
09. A083 红色幻想 II 战斗的终焉 详尽心得指南 / 完美关卡攻略  
09. A092 幻想 II 三国志 II 全攻略  
09. A095 魔兽世界  
10. A072 魔兽争霸 2160 伊甸园秘途完全地图攻略  
10. A080 魔兽争霸 3 魔兽之圣 完全战役攻略  
10. A081 魔兽争霸 III 魔兽之圣 完全战役攻略  
10. A091 魔兽世界  
11. A085 魔兽与白目 完整主线+支线任务攻略  
11. A090 魔兽之圣 2160 伊甸园秘途完全战役攻略  
11. A091 魔兽争霸 3 魔兽之圣 完全战役攻略  
11. A095 魔兽 完全地图关卡攻略 & 全单位资料集  
11. A101 魔兽世界  
12. A061 魔兽时代 III 完整剧情 / 战役 地图攻略  
12. A072 魔兽争霸 3 魔兽之圣 完全战役攻略  
12. A076 魔兽职业化足球赛 PK 技巧手册  
12. A080 魔兽职业化足球赛 PK 技巧手册  
12. A085 魔兽世界

## 网游专区

01. A064 第一款飞上天的游戏: 飞飞  
01. A064 梦幻西游: 跑环打传说  
01. A066 梦幻西游之仙剑·剑客·侠  
02. A068 飞飞圣职者的修行与经验  
02. A070 人仙情未了(下)  
02. A072 大话西游 II: 月亮宝盒再现世间, 祖传乾坤妙不可言  
03. A064 青天同庆: 梦幻西游 Online 一周年  
03. A066 魔兽世界: 我心飞翔: 飞飞游戏角色中篇小说——李欣之道  
03. A068 人仙情未了(下)  
04. A060 飞飞魔法 II: 职业分析及游戏体验  
04. A066 其实很爱你  
05. A058 飞飞战斗手册  
05. A060 智慧就是胜利  
06. A058 当休闲成为一种习惯 阿基拉游戏攻略  
06. A060 梦幻西游 新手入门  
07. A076 飞飞职业大揭秘  
07. A078 梦幻西游新手入门  
08. A066 大话三载成人礼  
08. A068 西游一梦  
09. A063 飞飞“在望”——梦幻西游最新资料片休闲玩法介绍  
09. A064 梦幻西游武器法宝今夏——大器  
10. A056 绝代双骄——网易天下武功谁领风骚专访  
10. A068 大话 五大门派内幕大揭秘  
11. A071 魔兽: 非常关系“接触”  
11. A072 大话江湖——《大话》新手指南  
12. A049 大话内战 II 06 资料“两小无猜”——养成系统详解  
12. A050 梦幻西游“化境”深度解密

## 天堂专区

01. A068 天堂 II 新副本, 意想不到的光影  
01. A070 天堂 II 魔王单人攻略  
02. A076 天堂 II 女界在天堂(一) 烟花  
02. A074 天堂 II 顶级武器实用属性分析  
02. A076 天堂 II 女界在天堂(二) 他们  
03. A070 何处是我家: 天堂 II 55 级顶级地图大盘点  
03. A074 天堂 II 新手手册: 打怪经验攻略  
04. A064 天堂 II 女界在天堂(三) 晨曦的崛起  
04. A066 天堂 II 女界在天堂(四) 约定  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(二十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(三十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(四十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(五十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(六十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(七十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(八十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十一) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十二) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十三) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十四) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十五) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十六) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十七) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十八) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(九十九) 信息  
05. A068 天堂 II 女界在天堂(一百) 信息

## 七城专区

05. A062 魔兽世界公测日发布直击  
05. A062 魔兽世界公测“狂欢夜”  
05. A063 魔兽世界 99 条军规 PART1  
05. A065 魔兽世界 99 条军规 PART2  
05. A066 魔兽世界 99 条军规 PART3  
05. A067 魔兽世界 99 条军规 PART4  
05. A068 魔兽世界 99 条军规 PART5  
05. A069 魔兽世界 99 条军规 PART6  
05. A070 魔兽世界 99 条军规 PART7  
05. A071 魔兽世界 99 条军规 PART8  
05. A072 魔兽世界 99 条军规 PART9  
05. A073 魔兽世界 99 条军规 PART10  
05. A074 魔兽世界 99 条军规 PART11  
05. A075 魔兽世界 99 条军规 PART12  
05. A076 魔兽世界 99 条军规 PART13  
05. A077 魔兽世界 99 条军规 PART14  
05. A078 魔兽世界 99 条军规 PART15  
05. A079 魔兽世界 99 条军规 PART16  
05. A080 魔兽世界 99 条军规 PART17  
05. A081 魔兽世界 99 条军规 PART18  
05. A082 魔兽世界 99 条军规 PART19  
05. A083 魔兽世界 99 条军规 PART20  
05. A084 魔兽世界 99 条军规 PART21  
05. A085 魔兽世界 99 条军规 PART22  
05. A086 魔兽世界 99 条军规 PART23  
05. A087 魔兽世界 99 条军规 PART24  
05. A088 魔兽世界 99 条军规 PART25  
05. A089 魔兽世界 99 条军规 PART26  
05. A090 魔兽世界 99 条军规 PART27  
05. A091 魔兽世界 99 条军规 PART28  
05. A092 魔兽世界 99 条军规 PART29  
05. A093 魔兽世界 99 条军规 PART30  
05. A094 魔兽世界 99 条军规 PART31  
05. A095 魔兽世界 99 条军规 PART32  
05. A096 魔兽世界 99 条军规 PART33  
05. A097 魔兽世界 99 条军规 PART34  
05. A098 魔兽世界 99 条军规 PART35  
05. A099 魔兽世界 99 条军规 PART36  
05. A100 魔兽世界 99 条军规 PART37  
05. A101 魔兽世界 99 条军规 PART38  
05. A102 魔兽世界 99 条军规 PART39  
05. A103 魔兽世界 99 条军规 PART40  
05. A104 魔兽世界 99 条军规 PART41  
05. A105 魔兽世界 99 条军规 PART42  
05. A106 魔兽世界 99 条军规 PART43  
05. A107 魔兽世界 99 条军规 PART44  
05. A108 魔兽世界 99 条军规 PART45  
05. A109 魔兽世界 99 条军规 PART46  
05. A110 魔兽世界 99 条军规 PART47  
05. A111 魔兽世界 99 条军规 PART48  
05. A112 魔兽世界 99 条军规 PART49  
05. A113 魔兽世界 99 条军规 PART50  
05. A114 魔兽世界 99 条军规 PART51  
05. A115 魔兽世界 99 条军规 PART52  
05. A116 魔兽世界 99 条军规 PART53  
05. A117 魔兽世界 99 条军规 PART54  
05. A118 魔兽世界 99 条军规 PART55  
05. A119 魔兽世界 99 条军规 PART56  
05. A120 魔兽世界 99 条军规 PART57  
05. A121 魔兽世界 99 条军规 PART58  
05. A122 魔兽世界 99 条军规 PART59  
05. A123 魔兽世界 99 条军规 PART60  
05. A124 魔兽世界 99 条军规 PART61  
05. A125 魔兽世界 99 条军规 PART62  
05. A126 魔兽世界 99 条军规 PART63  
05. A127 魔兽世界 99 条军规 PART64  
05. A128 魔兽世界 99 条军规 PART65  
05. A129 魔兽世界 99 条军规 PART66  
05. A130 魔兽世界 99 条军规 PART67  
05. A131 魔兽世界 99 条军规 PART68  
05. A132 魔兽世界 99 条军规 PART69  
05. A133 魔兽世界 99 条军规 PART70  
05. A134 魔兽世界 99 条军规 PART71  
05. A135 魔兽世界 99 条军规 PART72  
05. A136 魔兽世界 99 条军规 PART73  
05. A137 魔兽世界 99 条军规 PART74  
05. A138 魔兽世界 99 条军规 PART75  
05. A139 魔兽世界 99 条军规 PART76  
05. A140 魔兽世界 99 条军规 PART77  
05. A141 魔兽世界 99 条军规 PART78  
05. A142 魔兽世界 99 条军规 PART79  
05. A143 魔兽世界 99 条军规 PART80  
05. A144 魔兽世界 99 条军规 PART81  
05. A145 魔兽世界 99 条军规 PART82  
05. A146 魔兽世界 99 条军规 PART83  
05. A147 魔兽世界 99 条军规 PART84  
05. A148 魔兽世界 99 条军规 PART85  
05. A149 魔兽世界 99 条军规 PART86  
05. A150 魔兽世界 99 条军规 PART87  
05. A151 魔兽世界 99 条军规 PART88  
05. A152 魔兽世界 99 条军规 PART89  
05. A153 魔兽世界 99 条军规 PART90  
05. A154 魔兽世界 99 条军规 PART91  
05. A155 魔兽世界 99 条军规 PART92  
05. A156 魔兽世界 99 条军规 PART93  
05. A157 魔兽世界 99 条军规 PART94  
05. A158 魔兽世界 99 条军规 PART95  
05. A159 魔兽世界 99 条军规 PART96  
05. A160 魔兽世界 99 条军规 PART97  
05. A161 魔兽世界 99 条军规 PART98  
05. A162 魔兽世界 99 条军规 PART99  
05. A163 魔兽世界 99 条军规 PART100

## 国大专区

07. A084 国大, 漫游 瞬间  
07. A086 国大, 漫游 瞬间  
07. A088 国大, 漫游 瞬间  
07. A090 国大, 漫游 瞬间  
07. A092 国大, 漫游 瞬间  
07. A094 国大, 漫游 瞬间  
07. A096 国大, 漫游 瞬间  
07. A098 国大, 漫游 瞬间  
07. A100 国大, 漫游 瞬间  
07. A102 国大, 漫游 瞬间  
07. A104 国大, 漫游 瞬间  
07. A106 国大, 漫游 瞬间  
07. A108 国大, 漫游 瞬间  
07. A110 国大, 漫游 瞬间  
07. A112 国大, 漫游 瞬间  
07. A114 国大, 漫游 瞬间  
07. A116 国大, 漫游 瞬间  
07. A118 国大, 漫游 瞬间  
07. A120 国大, 漫游 瞬间  
07. A122 国大, 漫游 瞬间  
07. A124 国大, 漫游 瞬间  
07. A126 国大, 漫游 瞬间  
07. A128 国大, 漫游 瞬间  
07. A130 国大, 漫游 瞬间  
07. A132 国大, 漫游 瞬间  
07. A134 国大, 漫游 瞬间  
07. A136 国大, 漫游 瞬间  
07. A138 国大, 漫游 瞬间  
07. A140 国大, 漫游 瞬间  
07. A142 国大, 漫游 瞬间  
07. A144 国大, 漫游 瞬间  
07. A146 国大, 漫游 瞬间  
07. A148 国大, 漫游 瞬间  
07. A150 国大, 漫游 瞬间  
07. A152 国大, 漫游 瞬间  
07. A154 国大, 漫游 瞬间  
07. A156 国大, 漫游 瞬间  
07. A158 国大, 漫游 瞬间  
07. A160 国大, 漫游 瞬间  
07. A162 国大, 漫游 瞬间  
07. A164 国大, 漫游 瞬间  
07. A166 国大, 漫游 瞬间  
07. A168 国大, 漫游 瞬间  
07. A170 国大, 漫游 瞬间  
07. A172 国大, 漫游 瞬间  
07. A174 国大, 漫游 瞬间  
07. A176 国大, 漫游 瞬间  
07. A178 国大, 漫游 瞬间  
07. A180 国大, 漫游 瞬间  
07. A182 国大, 漫游 瞬间  
07. A184 国大, 漫游 瞬间  
07. A186 国大, 漫游 瞬间  
07. A188 国大, 漫游 瞬间  
07. A190 国大, 漫游 瞬间  
07. A192 国大, 漫游 瞬间  
07. A194 国大, 漫游 瞬间  
07. A196 国大, 漫游 瞬间  
07. A198 国大, 漫游 瞬间  
07. A200 国大, 漫游 瞬间  
07. A202 国大, 漫游 瞬间  
07. A204 国大, 漫游 瞬间  
07. A206 国大, 漫游 瞬间  
07. A208 国大, 漫游 瞬间  
07. A210 国大, 漫游 瞬间  
07. A212 国大, 漫游 瞬间  
07. A214 国大, 漫游 瞬间  
07. A216 国大, 漫游 瞬间  
07. A218 国大, 漫游 瞬间  
07. A220 国大, 漫游 瞬间  
07. A222 国大, 漫游 瞬间  
07. A224 国大, 漫游 瞬间  
07. A226 国大, 漫游 瞬间  
07. A228 国大, 漫游 瞬间  
07. A230 国大, 漫游 瞬间  
07. A232 国大, 漫游 瞬间  
07. A234 国大, 漫游 瞬间  
07. A236 国大, 漫游 瞬间  
07. A238 国大, 漫游 瞬间  
07. A240 国大, 漫游 瞬间  
07. A242 国大, 漫游 瞬间  
07. A244 国大, 漫游 瞬间  
07. A246 国大, 漫游 瞬间  
07. A248 国大, 漫游 瞬间  
07. A250 国大, 漫游 瞬间  
07. A252 国大, 漫游 瞬间  
07. A254 国大, 漫游 瞬间  
07. A256 国大, 漫游 瞬间  
07. A258 国大, 漫游 瞬间  
07. A260 国大, 漫游 瞬间  
07. A262 国大, 漫游 瞬间  
07. A264 国大, 漫游 瞬间  
07. A266 国大, 漫游 瞬间  
07. A268 国大, 漫游 瞬间  
07. A270 国大, 漫游 瞬间  
07. A272 国大, 漫游 瞬间  
07. A274 国大, 漫游 瞬间  
07. A276 国大, 漫游 瞬间  
07. A278 国大, 漫游 瞬间  
07. A280 国大, 漫游 瞬间  
07. A282 国大, 漫游 瞬间  
07. A284 国大, 漫游 瞬间  
07. A286 国大, 漫游 瞬间  
07. A288 国大, 漫游 瞬间  
07. A290 国大, 漫游 瞬间  
07. A292 国大, 漫游 瞬间  
07. A294 国大, 漫游 瞬间  
07. A296 国大, 漫游 瞬间  
07. A298 国大, 漫游 瞬间  
07. A300 国大, 漫游 瞬间  
07. A302 国大, 漫游 瞬间  
07. A304 国大, 漫游 瞬间  
07. A306 国大, 漫游 瞬间  
07. A308 国大, 漫游 瞬间  
07. A310 国大, 漫游 瞬间  
07. A312 国大, 漫游 瞬间  
07. A314 国大, 漫游 瞬间  
07. A316 国大, 漫游 瞬间  
07. A318 国大, 漫游 瞬间  
07. A320 国大, 漫游 瞬间  
07. A322 国大, 漫游 瞬间  
07. A324 国大, 漫游 瞬间  
07. A326 国大, 漫游 瞬间  
07. A328 国大, 漫游 瞬间  
07. A330 国大, 漫游 瞬间  
07. A332 国大, 漫游 瞬间  
07. A334 国大, 漫游 瞬间  
07. A336 国大, 漫游 瞬间  
07. A338 国大, 漫游 瞬间  
07. A340 国大, 漫游 瞬间  
07. A342 国大, 漫游 瞬间  
07. A344 国大, 漫游 瞬间  
07. A346 国大, 漫游 瞬间  
07. A348 国大, 漫游 瞬间  
07. A350 国大, 漫游 瞬间  
07. A352 国大, 漫游 瞬间  
07. A354 国大, 漫游 瞬间  
07. A356 国大, 漫游 瞬间  
07. A358 国大, 漫游 瞬间  
07. A360 国大, 漫游 瞬间  
07. A362 国大, 漫游 瞬间  
07. A364 国大, 漫游 瞬间  
07. A366 国大, 漫游 瞬间  
07. A368 国大, 漫游 瞬间  
07. A370 国大, 漫游 瞬间  
07. A372 国大, 漫游 瞬间  
07. A374 国大, 漫游 瞬间  
07. A376 国大, 漫游 瞬间  
07. A378 国大, 漫游 瞬间  
07. A380 国大, 漫游 瞬间  
07. A382 国大, 漫游 瞬间  
07. A384 国大, 漫游 瞬间  
07. A386 国大, 漫游 瞬间  
07. A388 国大, 漫游 瞬间  
07. A390 国大, 漫游 瞬间  
07. A392 国大, 漫游 瞬间  
07. A394 国大, 漫游 瞬间  
07. A396 国大, 漫游 瞬间  
07. A398 国大, 漫游 瞬间  
07. A400 国大, 漫游 瞬间  
07. A402 国大, 漫游 瞬间  
07. A404 国大, 漫游 瞬间  
07. A406 国大, 漫游 瞬间  
07. A408 国大, 漫游 瞬间  
07. A410 国大, 漫游 瞬间  
07. A412 国大, 漫游 瞬间  
07. A414 国大, 漫游 瞬间  
07. A416 国大, 漫游 瞬间  
07. A418 国大, 漫游 瞬间  
07. A420 国大, 漫游 瞬间  
07. A422 国大, 漫游 瞬间  
07. A424 国大, 漫游 瞬间  
07. A426 国大, 漫游 瞬间  
07. A428 国大, 漫游 瞬间  
07. A430 国大, 漫游 瞬间  
07. A432 国大, 漫游 瞬间  
07. A434 国大, 漫游 瞬间  
07. A436 国大, 漫游 瞬间  
07. A438 国大, 漫游 瞬间  
07. A440 国大, 漫游 瞬间  
07. A442 国大, 漫游 瞬间  
07. A444 国大, 漫游 瞬间  
07. A446 国大, 漫游 瞬间  
07. A448 国大, 漫游 瞬间  
07. A450 国大, 漫游 瞬间  
07. A452 国大, 漫游 瞬间  
07. A454 国大, 漫游 瞬间  
07. A456 国大, 漫游 瞬间  
07. A458 国大, 漫游 瞬间  
07. A460 国大, 漫游 瞬间  
07. A462 国大, 漫游 瞬间  
07. A464 国大, 漫游 瞬间  
07. A466 国大, 漫游 瞬间  
07. A468 国大, 漫游 瞬间  
07. A470 国大, 漫游 瞬间  
07. A472 国大, 漫游 瞬间  
07. A474 国大, 漫游 瞬间  
07. A476 国大, 漫游 瞬间  
07. A478 国大, 漫游 瞬间  
07. A480 国大, 漫游 瞬间  
07. A482 国大, 漫游 瞬间  
07. A484 国大, 漫游 瞬间  
07. A486 国大, 漫游 瞬间  
07. A488 国大, 漫游 瞬间  
07. A490 国大, 漫游 瞬间  
07. A492 国大, 漫游 瞬间  
07. A494 国大, 漫游 瞬间  
07. A496 国大, 漫游 瞬间  
07. A498 国大, 漫游 瞬间  
07. A500 国大, 漫游 瞬间  
07. A502 国大, 漫游 瞬间  
07. A504 国大, 漫游 瞬间  
07. A506 国大, 漫游 瞬间  
07. A508 国大, 漫游 瞬间  
07. A510 国大, 漫游 瞬间  
07. A512 国大, 漫游 瞬间  
07. A514 国大, 漫游 瞬间  
07. A516 国大, 漫游 瞬间  
07. A518 国大, 漫游 瞬间  
07. A520 国大, 漫游 瞬间  
07. A522 国大, 漫游 瞬间  
07. A524 国大, 漫游 瞬间  
07. A526 国大, 漫游 瞬间  
07. A528 国大, 漫游 瞬间  
07. A530 国大, 漫游 瞬间  
07. A532 国大, 漫游 瞬间  
07. A534 国大, 漫游 瞬间  
07. A536 国大, 漫游 瞬间  
07. A538 国大, 漫游 瞬间  
07. A540 国大, 漫游 瞬间  
07. A542 国大, 漫游 瞬间  
07. A544 国大, 漫游 瞬间  
07. A546 国大, 漫游 瞬间  
07. A548 国大, 漫游 瞬间  
07. A550 国大, 漫游 瞬间  
07. A552 国大, 漫游 瞬间  
07. A554 国大, 漫游 瞬间  
07. A556 国大, 漫游 瞬间  
07. A558 国大, 漫游 瞬间  
07. A560 国大, 漫游 瞬间  
07. A562 国大, 漫游 瞬间  
07. A564 国大, 漫游 瞬间  
07. A566 国大, 漫游 瞬间  
07. A568 国大, 漫游 瞬间  
07. A570 国大, 漫游 瞬间  
07. A572 国大, 漫游 瞬间  
07. A574 国大, 漫游 瞬间  
07. A576 国大, 漫游 瞬间  
07. A578 国大, 漫游 瞬间  
07. A580 国大, 漫游 瞬间  
07. A582 国大, 漫游 瞬间  
07. A584 国大, 漫游 瞬间  
07. A586 国大, 漫游 瞬间  
07. A588 国大, 漫游 瞬间  
07. A590 国大, 漫游 瞬间  
07. A592 国大, 漫游 瞬间  
07. A594 国大, 漫游 瞬间  
07. A596 国大, 漫游 瞬间  
07. A598 国大, 漫游 瞬间  
07. A600 国大, 漫游 瞬间  
07. A602 国大, 漫游 瞬间  
07. A604 国大, 漫游 瞬间  
07. A606 国大, 漫游 瞬间  
07. A608 国大, 漫游 瞬间  
07. A610 国大, 漫游 瞬间  
07. A612 国大, 漫游 瞬间  
07. A614 国大, 漫游 瞬间  
07. A616 国大, 漫游 瞬间  
07. A618 国大, 漫游 瞬间  
07. A620 国大, 漫游 瞬间  
07. A622 国大, 漫游 瞬间  
07. A624 国大, 漫游 瞬间  
07. A626 国大, 漫游 瞬间  
07. A628 国大, 漫游 瞬间  
07. A630 国大, 漫游 瞬间  
07. A632 国大, 漫游 瞬间  
07. A634 国大, 漫游 瞬间  
07. A636 国大, 漫游 瞬间  
07. A638 国大, 漫游 瞬间  
07. A640 国大, 漫游 瞬间  
07. A642 国大, 漫游 瞬间  
07. A644 国大, 漫游 瞬间  
07. A646 国大, 漫游 瞬间  
07. A648 国大, 漫游 瞬间  
07. A650 国大, 漫游 瞬间  
07. A652 国大, 漫游 瞬间  
07. A654 国大, 漫游 瞬间  
07. A656 国大, 漫游 瞬间  
07. A658 国大, 漫游 瞬间  
07. A660 国大, 漫游 瞬间  
07. A662 国大, 漫游 瞬间  
07. A664 国大, 漫游 瞬间  
07. A666 国大, 漫游 瞬间  
07. A668 国大, 漫游 瞬间  
07. A670 国大, 漫游 瞬间  
07. A672 国大, 漫游 瞬间  
07. A674 国大, 漫游 瞬间  
07. A676 国大, 漫游 瞬间  
07. A678 国大, 漫游 瞬间  
07. A680 国大, 漫游 瞬间  
07. A682 国大, 漫游 瞬间  
07. A684 国大, 漫游 瞬间  
07. A686 国大, 漫游 瞬间  
07. A688 国大, 漫游 瞬间  
07. A690 国大, 漫游 瞬间  
07. A692 国大, 漫游 瞬间  
07. A694 国大, 漫游 瞬间  
07. A696 国大, 漫游 瞬间  
07. A698 国大, 漫游 瞬间  
07. A700 国大, 漫游 瞬间  
07. A702 国大, 漫游 瞬间  
07. A704 国大, 漫游 瞬间  
07. A706 国大, 漫游 瞬间  
07. A708 国大, 漫游 瞬间  
07. A710 国大, 漫游 瞬间  
07. A712 国大, 漫游 瞬间  
07. A714 国大, 漫游 瞬间  
07. A716 国大, 漫游 瞬间  
07. A718 国大, 漫游 瞬间  
07. A720 国大, 漫游 瞬间  
07. A722 国大, 漫游 瞬间  
07. A724 国大, 漫游 瞬间  
07. A726 国大, 漫游 瞬间  
07. A728 国大, 漫游 瞬间  
07. A730 国大, 漫游 瞬间  
07. A732 国大, 漫游 瞬间  
07. A734 国大, 漫游 瞬间  
07. A736 国大, 漫游 瞬间  
07. A738 国大, 漫游 瞬间  
07. A740 国大, 漫游 瞬间  
07. A742 国大, 漫游 瞬间  
07. A744 国大, 漫游 瞬间  
07. A746 国大, 漫游 瞬间  
07. A748 国大, 漫游 瞬间  
07. A750 国大, 漫游 瞬间  
07. A752 国大, 漫游 瞬间  
07. A754 国大, 漫游





07. A134 ■PLAY!LAB 数码精品馆 PLAY!LAB Gallery05.07  
07. A136 ■DIY 行情风向标  
07. A137 ■PLAY!LAB 电子竞技基准看台  
08. A118 ■双重大火:华硕 E6800GT Dual  
08. A120 ■9550 的最后疯狂:三星铂进超杀手 9550 超值加强版  
08. A121 ■T 的静音世界:Fanless 系列实测  
08. A122 ■64 位平价主板:微星 K8T Neo-V2.0  
08. A123 ■特色超频技术这个奖——华硕 ASUS 的显卡与主板  
08. A126 ■科技快报 Tech Express 2005.08  
08. A127 ■模拟天下:模拟游戏快报 05.08  
08. A128 ■DIY 行情风向标:2005 暑期装机配置媒体联合评选 快速配置之  
08. A129 ■PLAY!LAB 电子竞技基准看台  
08. A116 ■王者归来:华硕 E7800 GTX  
08. A118 ■诞生 HDTV 娱乐战线——XGI “绝虹”Volari VR 显卡  
08. A121 ■双端显卡引爆器:追光铂进 X800 GT  
08. A122 ■高性价比主板:微星 K8N Neo4-F Force4 主板  
08. A123 ■数码娱乐“新视界”:索尼 M 多功能液晶电视  
08. A124 ■模拟天下:模拟游戏快报 05.09  
08. A.25 ■科技快报 Tech Express 2005.09  
08. A.26 ■PLAY!LAB 电子竞技基准看台  
08. A116 ■VIP 附加享受:年费级卡增强游戏  
08. A118 ■畅享定位,玩家利器:罗技 G5 激光游戏鼠标  
08. A119 ■精英上座——Zboard 战前游戏键盘  
08. A.20 ■模拟多媒体娱乐——HP Pavilion 畅玩人 dv1300 便携笔记本电脑

08. A.21 ■战队对决——中文 UTalk 团队语音通讯工具  
08. A122 ■PLAY!LAB 数码精品馆 PLAY!LAB Gallery05.10  
08. A124 ■科技快报 Tech Express 2005.10  
08. A125 ■模拟天下:模拟游戏快报 05.10  
08. A126 ■DIY 行情风向标:2005 暑期装机配置媒体联合评选 快速配置  
08. A127 ■PLAY!LAB 电子竞技基准看台  
11. A128 ■影音新宠——飞利浦 1906S 全能液晶 / 190X6 宽  
美面板显示器  
11. A.30 ■小巧便携的诱惑:Zboard 便携游戏键盘之青春健步  
11. A131 ■构建你的语音站——中文 UTalk 团队语音通讯应用  
初步  
11. A132 ■秀外慧中,表现出色:讯议纯净界 M17 液晶显示器  
11. A133 ■模拟天下:模拟游戏快报 2005.11  
11. A134 ■科技快报 Tech Express 2005.11  
11. A135 ■PLAY!LAB 电子竞技基准看台  
11. A110 ■内存之道——金士刚 DDR400 & DDR II 667 兼容报告  
11. A112 ■冷静制胜:华硕 E6800GT Silencer  
11. A113 ■银雀将鸣:追光铂进超杀手 X800GT  
11. A114 ■真正的网吧定制电脑:八亿时空 TEEKO 3720  
11. A115 ■染指得意——飞利浦 7FF14V 电视  
11. A116 ■华硕 AI Life: 数字家庭先行者  
11. A117 ■PLAY!LAB 数码精品馆 PLAY!LAB Gallery05.12  
11. A.19 ■科技快报 Tech Express 2005.12  
11. A119 ■模拟天下:模拟游戏快报 2005.12  
11. A120 ■针锋相对——TS-UT-1S 团队语音通讯软件评  
11. A121 ■PLAY!LAB 电子竞技基准看台

## 特别企划

01. B001 ■3D GAME: 当未来成为过去  
02. B001 ■2004 年电脑游戏大奖  
03. B001 ■网游新联想  
04. B001 ■仙剑, 又见仙剑  
04. B010 ■断肠痛, 移动娱乐 2005  
05. B001 ■星战传奇——天行者们的狂想世界  
06. B001 ■全垒还有你 E32005  
07. B001 ■游戏媒体主义  
08. B001 ■玩转未来 CHINAJOY2005  
09. B001 ■全民游戏: 大众娱乐时代的明日帝国  
10. B001 ■高校玩家物  
11. B001 ■我的游戏我做主: 游戏 DIY 行为种种  
12. B001 ■药、官司与飞越的少年——中国首起网游公益诉讼  
深度报道

## 文澜阁

01. B010 ■那年那月的流水帐  
01. B014 ■十年  
02. B016 ■蝴蝶飞不过沧海  
03. B011 ■阳光下的梦魇  
03. B012 ■情迷: 情迷如梦  
04. B016 ■内像是怎样炼成的  
05. B012 ■我受难我受难我受难  
06. B016 ■爱我  
07. B010 ■那个叫 Jason 的矮人  
07. B013 ■痛  
08. B010 ■男孩的新话故事  
08. B013 ■我们的魔兽世界  
09. B010 ■主百合  
10. B012 ■整个夏天  
10. B015 ■石头人之心  
11. B012 ■第七城市(上)  
12. B012 ■第七城市(下)  
12. B015 ■白鹿堂

## 文澜阁·K 文

01. B016 ■渐离信息  
01. B016 ■组合的痛  
01. B017 ■自白书, 何其替  
01. B017 ■我要“玩”游戏  
02. B018 ■马里奥大叔是哪国人  
02. B018 ■游戏世界里的二三事  
02. B018 ■他和她的故事  
02. B019 ■网游游戏中的理性  
03. B018 ■爱主基耶  
03. B016 ■托托拿点专业精神来  
03. B017 ■转战者死  
03. B017 ■十年·十年·十年·一刻  
04. B018 ■太阳! 我要更多的太阳!  
04. B018 ■陈与胡  
04. B019 ■新画与相  
04. B019 ■自己的路自己走  
05. B016 ■消去的感动  
05. B016 ■朋友大陆  
05. B017 ■十指不过中国人  
05. B017 ■游戏成长了  
06. B022 ■自杀游戏  
06. B022 ■一代从三代开始  
06. B022 ■晚老却不想停  
06. B022 ■强逼玩家  
07. B013 ■收费问题  
07. B013 ■网游无故事  
07. B015 ■未来的幻想  
07. B015 ■游戏版本  
08. B016 ■南北朝  
08. B016 ■贪吃的游戏  
08. B017 ■一个拒绝 WOW 的人  
08. B017 ■网游在两个世界的我  
09. B017 ■手机游戏  
09. B017 ■我在天涯  
09. B016 ■自由的网吧  
09. B016 ■网络告急  
10. B016 ■汉化的路  
10. B016 ■游戏成灾  
10. B017 ■网吧日记  
10. B017 ■剧本太东西  
11. B016 ■游戏我找我是谁  
11. B016 ■除了爱还能爱谁  
11. B017 ■世界大敌  
11. B017 ■忧思家

12. B016 ■原野不死  
12. B016 ■游戏漏洞 VS 游戏道德  
12. B017 ■少年不宜  
12. B017 ■KML OVER

## 玩家广角·历史

01. B018 ■那些枯黄委实的爱情——秋之回忆系列回顾  
02. B020 ■EA 发家史  
03. B018 ■梦回罗马: Impressions 的古文明城市建设游戏  
04. B020 ■辉煌十年——“英杰传”系列游戏回顾  
05. B018 ■从士兵到领袖——二战题材电脑游戏大系(太平洋战场篇)  
06. B024 ■从士兵到领袖——二战题材电脑游戏大系(西线战场篇)  
07. B016 ■从士兵到领袖——二战题材电脑游戏大系(苏德战场篇)  
08. B018 ■传奇的绝唱——著名游戏制作人的最后一作  
09. B018 ■风云人物——“英雄本色”系列历史  
09. B018 ■从战士到领袖——二战题材电脑游戏大系  
11. B018 ■从家到女初长成——“美女梦工厂”系列回顾  
12. B018 ■love this game!——NBA Live 系列回顾十年

## 玩家广角·文化

01. B022 ■魔法师的传奇——欧洲游戏中的欧洲魔法职业  
02. B024 ■每个玩家的灵魂——一曲 2005  
03. B022 ■地狱中的放牧: 寂静岭“女教皇”  
03. B022 ■游戏名人堂: 从游戏命名说起  
04. B022 ■空手与游戏  
04. B022 ■魔法咒语与咒语  
06. B022 ■文化符号的黑暗: GTA 所表现的“黑色文化”  
07. B022 ■游戏文化 I——在幻想的天空中  
08. B022 ■包机——游戏世界的大众文化灾难  
09. B022 ■让我们在汽车上点个赞  
10. B022 ■什么是 DAB 游戏?——网游与地下城  
11. B022 ■命运与无双——《帝国时代 II》民族特色兵种的故事  
12. B022 ■人格化——游戏内对话文字

## 玩家广角·周边

01. B030 ■是游戏也是生活——游戏周边精品馆之人  
02. B032 ■2004PLAY! 金鹰奖评选揭晓  
03. B030 ■网游与豪宅 I  
04. B032 ■今天你“酷”了吗——愚人节愚人节  
04. B032 ■我的身边玩伴 2005: Que 情情无责任点评  
05. B030 ■游戏 DIY  
06. B032 ■我受难, 杂谈“文字”D 模式  
08. B030 ■另一世界的艺术  
09. B032 ■暗黑破坏神的家族——ChinaJoy 游戏周边礼品大赏  
10. B030 ■岸游世界  
12. B030 ■2005 年游戏影视事件榜

## 玩家广角·生活

01. B032 ■超越玩家思维  
03. B032 ■美丽的边缘艺术——“纯白”COSPLAY 社团的游戏人生  
06. B030 ■我不是演员: 日本 COSPLAY 王了“陈名微战”  
07. B032 ■玩游戏, 从来就没有后悔过——“贪玩我受难”严慎口述实录  
08. B032 ■轻松·夏, 畅享游戏: 游戏主题派对大罗  
11. B032 ■不仅仅是游戏: “盛装·狂欢”全国十佳 COSPLAY 社团总选  
10. B032 ■游戏人生养成计划  
12. B032 ■《魔力宝贝》网游养成之道 【男爵代码: 1266】







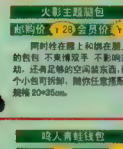
霜之衰傷(古銀)

The Frostmourner 霜伤)。是玩家梦寐以求的魔界中至高无上的武器。



扑克牌的四个花色分别  
个兵种常用兵种单位构成。

牌的时候,可以熟悉每个科技单位的攻防知识以及任意两位之间的攻防相克情况。



邮购价 (¥28) 会员价 (¥)

历经自来也和瞬手摆阔后嫌了Yomi的老鼠,赶紧来抢!



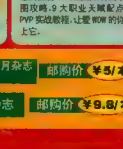
● 每包 155 公克 ●

宝贝再好不过了 直径 20+45cm



魔善世界高阶三级攻  
(附 DVD 光盘)

邮购价 **¥29.9**





# FREESTYLE 街头篮球

STREET BASKETBALL

WWW.FSJOY.COM



[自由]就是唯一规则

天联世纪 | T2CN

Jce

www.fsjoy.com



FREESTYLE ★ OPEN BETA



# FREE STYLE 街头篮球 STREET BASKETBALL

[自由]就是唯一规则



W W W . f r e e s t y l e . c o m



打开即可欣赏《街头篮球》精美海报  
在第94页更有游戏详细介绍

# 战霸

## BOARD

# 我的终极武器

战马嘶吼，利剑出鞘  
穿过黑暗之门  
艾泽拉斯的战火熊熊燃烧  
豪豪结义，群雄并起  
为，联盟之重流淌的荣耀  
为，部落向家世袭的骄傲  
事，这支战霸的键盘，  
勇，一匹不羁的野驹，  
以自己的名字起誓——  
征服东都王国，  
一统卡利姆多！



World of Warcraft® is © 2005 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft and Warcraft are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

## 战霸“魔兽世界”专用键面

本键面能与“战霸游戏键盘”底座配合使用

战霸“魔兽世界”专用键面是针对《魔兽世界》游戏专门开发的限量版专用游戏键面。产品具有针对《魔兽世界》特别优化的键位设计，主要游戏指令直接定义于快捷按键上，可使玩家极大提高游戏操作效率，享受无与伦比的激情魔兽体验。

华旗资讯  
网上订购: <http://shop.ego.com>  
服务热线: 800-0111-7098  
未开通800业务地区请拨打: 010-82607776

### 诚征全国各地代理商

南京: 025-57717111  
武汉: 027-87665791  
沈阳: 024-23967655

上海: 021-54900001  
成都: 028-80313732  
西安: 029-85534744

广州: 020-22648168  
重庆: 023-86187218  
济南: 0531-88540018

杭州: 0571-85127753  
深圳: 0755-83014655  
乌市: 0991-2319860

福州: 0591-83324348  
长沙: 0731-4166718  
长春: 0431-5628517

郑州: 0371-63551761  
南昌: 0791-6301905  
哈尔滨: 0451-87526001

问战心要换键面



# 新! 玩家

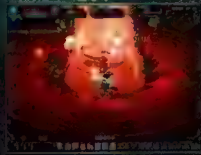
## NEW! GAMER



不在钱也赚EXP——导师系统



街机格斗“超必杀”——XP必杀技



即时战略“微操作”——幻兽阵形



## 网游新纪元

激情时代，冲破一切禁忌！

《魔域》公测即将开启

请登录官方网址：[HTTP://MY.91.COM](http://MY.91.COM)

输入验证码参加抽奖

验证码：MY05110040



天羽数码娱乐  
Tianyu Digital Entertainment



育龙(中国)公司  
Youlong (China) Company



# 药、官司 与飞逝的少年

中国首起网游公益诉讼深度报道



“被暗杀”三个大字。虽然大家对这类小道消息半信半疑,但它毕竟带来了谈资,原本死气沉沉的车厢热闹了一些。耸人听闻的事件总能吸引人们的眼球,懂得利用这一点的媒体才能获得更多的关注,会吆喝的报纸才能卖出更多的报纸。

昨天打电话给小艺的父亲张建华,他告诉我不想接受任何采访。“我不想再说什么,不想再提这件事,提起来我就难受。”他的声音很沉重。张春良告诉我,前天晚上,张建华有点喝多了,在电话里向他诉苦,说媒体的很多报道让他痛苦不堪。

北京至天津的城际列车上,对面的乘客告诉我天津的航班被取消了,他只好飞到北京,再坐火车转往天津。我听着他的抱怨,努力想把注意力集中起来,却做不到,太尴尬好像窗外不断延伸的田野,空旷无物,只有一些零星的思绪迅速划过。

走出火车站才发现天津已被大雾笼罩,司机告诉我塘沽市中心还有一个多小时的车程。公交车很快驶出了天津市区,雾越来越浓,对面车道上的车辆在雾中时隐时现,两旁的景物也被掩藏得严严实实。雾并没有为这座北方城市增添任何美感,反倒让我想起了(寂静岭)。这是一种让人沮丧的雾,仿佛一堵墙,将人封锁在一个以自我为中心的圈子里,让人窒息。公交车如同行驶在封闭空间中的地铁,在大雾的包围下,看不见过去,也看不见未来。车内的有人沉默着,或许并未沉默,只是我未去注意罢了。

塘沽被人们称为京津“海上门户”,濒临渤海,跨海河两岸。海河流经的一小段已被改造为“外滩公园”,成了塘沽的一处旅游景点,也是市中心的黄金地段。这里有开阔的广场,气派的雕塑和优美的喷水池,岸边还停泊着已有三十年历史的“东方公主号”游轮。小艺一直曾经居住过的悦海花园小区就在附近,晴朗的日子,楼上一定可以看到外滩公园美丽的景致。

悦海花园是附近不多的高层住宅之一,步行只需几分钟。一上楼,弥漫在浓雾中的躁动立刻静了下来,光线也随之变得黯淡。小艺的父母已经从楼里搬走,听张春良说,他们的经济条件在塘沽区属于中上,父亲做生意,母亲是护士。小艺出事前,母亲悲痛欲绝,所以他们不久就搬离了这个伤心之地。走进电梯,我直接按下“24”,电梯里只有我一个人。

电梯很快升到了21楼,那天清晨,小艺就是从21楼走进电梯的。他先是从下到15楼,然后搭乘另一部电梯直达顶层。根据电梯监视器的录像,小艺走进电梯的时间是6时56分。

身后的电梯门关上,我立刻被黑暗包围,只有隔着一层楼的过道有幽小窗透进微弱的光,走了几步,过道里的声控感应灯才亮了起来。这里每层有四五户人家,过道的两端是对着门的两户。每家的大门都紧闭着,听不见任何声音。我找到安全通道,推门进去,眼前是一级一级十几级台阶的楼梯。楼道里没有灯光,只有楼梯尽头半掩着的一扇门透出些许光线。空气中弥漫着灰尘的味道,电梯运行的撞击声在头顶不远处机械地重复着。我踏上台阶,一步步向半掩的门走去,光线越来越强。

推门出去便是楼顶,视野一下开阔起来,人仿佛从黑暗中获得了重生,清凉的空气吸进肺里,方才的压抑被一扫而空。周围很静,世间的尘嚣仿佛被拒于千里之外。走过去扶着腰围一米多高的女儿墙向外眺望,看不见外滩,只能依稀辨认出由那个方向传来的车声和人声。周围的一切都被浓厚的白雾包围着,雾仿佛一片海,与灰蒙蒙的苍穹融为一体,冥冥中似在召唤什么。

小艺是面向外滩的方向跳下的。那是圣诞节后的第三天,星期一的清晨,天色应该还微微泛亮,整个城市还在睡梦中尚未完全苏醒。那天的天气好吗?小艺站在这里,有没有看到远处海河的靛蓝波光 and 广场上的那些白鸽?听着远处的喧嚣声,他的心里在想些什么?在渴望飞翔的自由,还是在期待重生?在怀念游戏中的角色,还是网吧里的战友?他是否和现在的一样,感受到了某种无法言状的召唤?明白生命与死之间的距离吗?他知道自己将与眼前这些美丽的风景告别吗?

翻过女儿墙,我站在屋顶外伸出的窗口,静静地望着脚下的迷雾,雾中隐约出现棋子般的汽车、暗绿色的草坪和灰色的地面。曾经也以为自己可以重生,可以自由飞翔。

## 天津·浓雾笼罩下的24层楼顶

那一日,天津大雾。那一夜,北京狂风。

早晨天色阴郁,出门没多久,空中便飘起了小雨,雨中的人们显得格外匆忙。坐在公交车上,看着路人一个接一个向后退去,仿佛在欣赏一场无声电影。这个世界与我无关。一年前,12月27日,天津一位13岁少年从24层高楼顶上以“飞天”的姿势一跃而下。在他的遗物中,人们发现了四页遗书,其中三页分别是写给“新唱片公司”、“暗夜小组”和“师父”的绝笔,另一页则是以他自己的真名——张清艺——写下的绝笔。除了遗书,小艺还留下了《守望者传》和《英雄年代》等四本笔记,共6万多字。其中4万字的《守望者传》改编自《魔童争霸》,故事讲的是暗夜精灵族里的邪恶战士尤霸安藏狱逃遁,看守他的狱卒,在小说中是第一人称出现的女主角守望者带领战士进行追捕,其间暗夜精灵与其他种族发生多次惊心动魄的战斗,正义的守望者最终制服尤霸安,尤霸安戴罪立功,与守望者等战士联手对付不死族,拯救了世界。

“飞天”的姿势,4页遗书和6万多字的小说,令死去的孩子成为人们议论的焦点。北京军区总医院医学成康科开了孩子生前患有严重的“网络成瘾综合征”的医学证明,29岁的“业余学者”张春良三番五次为孩子父母打官司。(《半月谈》等主流媒体再次发出“电子海洛因”的呼吁。孩子希望获得安息,这个世界的人们却不给他这样的机会。

换乘地铁去火车站,报纸在车厢内高声叫卖:“出事了!出事了!刘德华昨天被暗杀,死了!”车厢里一阵骚动。身边的中年男子好奇地买了份报纸,这是一份叫《法制明报》的小报,头版醒目地印着

悦海花园小区就在外滩公园附近

扶着屋顶的矮墙向外眺望,看不见远处的外滩

晴朗的日子里,外滩的景致很美

晴朗的日子,外滩的景致很美

期,曾经也以为自己并不属于这个世界,生与死或许只在一念之间,又有多少人能在这一念之间被猛然唤醒?小艺是否也像我一样,站在这儿静静地回忆著往事?纵身跳下之前,他有没有犹豫过?当他如目击者所看见的那样,张开双臂,双腿交叉,飞翔在空中的时候,他看见了什么?

这一切,已经永远成了谜。人们在小艺的遗书和笔记中徒劳地寻找答案,只是为了寻找对他们自己有利的证据而已。

走出小区,已是傍晚时分,对面的商场热闹了起来,小贩的叫卖声、讨价还价的声音、油炸的声音,夹杂着各种香味、腥味、焦味,让我重新感受到了这个世界的呼吸。

回到北京已经很晚,路上狂风大作,让人睁不开眼。在住处整理了一会儿资料,她始终没有睡意。翻看张春良带来的新书(在网络上狂奔),里面收录有小艺小时候的一些家庭照片,那个曾经的幸福之家现在却叫人心碎。书中节选了张建华夫妇写的《宝宝成长记录册》,父母的挚爱之情和期待之心在只言片语间流露无遗,与之相对的是书中所节选的小艺的《张蒲艺自传》,字里行间却让人感受到他内心的自卑。

书的后半部分全文转载了小艺的《守望者传》,这个只有13岁的孩子在小说中所表现出的流畅的文笔、丰富的想像力和结构组织能力让我惊讶。虽然情节并不复杂,人物也不够饱满,但他是倾注了自己全部思想和感情,写出了他对善恶美丑这些伦理道德、爱情与友情、生与死这些人生哲学的朦胧的思考。这一切,出自一位初中生之手,一位认为自己是“什么都干不好的垃圾”的初中生之手。

“后来,我又在山上刻下了‘守望者’,告诉他们不要学我。于是,我退入了汪洋大海之中,就这样死去了。我又来到了第一次死亡的地方,天使憎恶我,赛娜也不愿见我,我被审判,打入地狱”

“我看了下世界,那些玛雅人修建了城堡、庙和祭坛,希望我能复活,可是我知道我罪孽深重,只能暗地哭泣。

“我得到了我应有的惩罚,人生本不如此。你看现在人不一样好地活着。”

这是《守望者传》的结局。

站在窗口,眺望远处马路上长蛇般的灯光和重重叠叠的阴影,这个世界已经安静了。斯汀的歌声仍在我耳边萦绕“Tomorrow's rain will wash the stains away. But something in our minds will always stay... On and on the rain will fall Like tears from a star like tears from a star. On and on the rain will say. How fragile we are how fragile we are.”(明日的雨水会将这血污洗净,但总有些思绪继续在我们心中……雨不停地坠落,像晶莹剔透的眼泪,雨不停地诉说,诉说着我们的脆弱。)

第二天北京天气转晴,气象预报说随着强冷空气南下,连续数天的重度空气污



周围的一切都被浓厚的雾霾包围着

染将有所好转。经过一夜的狂风,天津的雾也应该已经消散了吧。

坐在出租车上,电台的交通新闻正在播报昨日京津塘一带频繁发生的交通事故,有多人死亡。播音员仔细描述着出事车辆的型号、颜色,事故的起因和经过,以及目击者的陈述。

司机忽然开口说“人都死了,还播它干什么。”

我心里一颤。

## ■张蒲艺的四封遗书

新唱片公司的人:阿道我走了,我也没带什么节目,这是说用。你们要继续干好哦!要唱歌一定要有S.H.E的,这样我就知足了!永别了!

阿道笔绝

(编者注“阿道”是小艺的另一部小说《英雄年代》的主角。)

给睡我小姐的朋友们:保护好大自然,好好学习,好好玩,好好生活哦!Baby不要吃那么多,姐姐不要那么讨厌,安奈不要那么笨,我会在死后的地方继续发扬S.H.E.睡夜精灵的!朋友们,还要告诉恶魔骑士我这些话!

守望者笔绝

(编者注“暗夜小姐”是小艺和其他四位一起玩游戏的同学的代称。)

师父:小徒弟走了,没有人能为您解气,我真遗憾。以后,您要高兴的活着哦!不要天天对师父那么不好,要知道别人也有别人的想法的。让魔鬼的时候要记着我哦!

小徒弟笔绝

我是个垃圾,真正的垃圾,什么都干不好的垃圾。我崇拜的是S.H.E,守望者,他们让我享受到了一种快乐的感觉。我有三个知心朋友——尤露安、秦兰德、夏俊天神,我在哪儿都可以更加快乐。我还有许多杂人,他们虽然骂过我,打过我,可是我知道他们对我是最好的。我还有许多老师,他们都是最好的。可有什么用处,我是个没有的垃圾,先会让他们失望,哎,虽说人生都有闪光点,可我的那些,都是少的可怜。我什么事情都干不好,立下的誓言有许多都完不成,圣诞刚过去了,我也要离开这个世界了,我相信,会有转世,会有天堂。地狱的,来世如果我还是人,我一定会是最好的孩子的!

只有一个道恩,把我S.H.E的东西都给苏梦坤,我写的东西都留给李炎恩,把未解之谜都给王X,把有关恐龙的书都给孙津津,请不要XX后再给朋友的留言,谢谢!

张蒲艺笔绝





## ■《宝宝成长记录册》(节选)

一岁。

1992年7月14日。一岁零一个月的萧艺兄悠悠地开始了走路。也许是在胎中经常听音乐，一走到房间，萧艺的小手就指向录音机。

两岁。

一岁以后的萧艺开始了顽皮。也许健脑的东西吃得多了，萧艺的脑瓜显得十分聪明。儿歌念几遍，他就会背下来。一天又一天，萧艺愈来愈淘气，身体愈来愈结实，看见吃的就抢，看见玩的就耍，尤其喜欢汽车，实在没事，小嘴还哼哼儿歌。

三岁。

随着年龄的增长，萧艺的思维愈来愈活跃。经常像大孩子一样举一反三。虽然有时事情之间联系得风马牛不相及，但小小的萧艺懂得了事情是相互依存的。……淘气的萧艺越来越狡猾，有时会使生气的父母拿他没办法。

四岁。

四岁的萧艺在这一年着实让人有些头疼。自己想做的事情不管是与与错，非就得做。因为这样，可是没少挨打。由此不难看出萧艺的性格的确是有些怪。也许是从小养成的习惯，孩子每天晚上忘不了听儿歌，看童话，读故事，猜谜语。这种好读书，好学习的特性，实在是叫我们无法比拟。聪明、顽皮、可爱，这就是四岁萧艺给他的总结陈词。

五岁。

愈来愈大的萧艺真正开始了解社会，去体验社会。经常问父母这是怎么回事，那是为什么。有时实在让父母难堪。好玩的性格实在太火，组合变形金刚、拼凑图片经常不用思考。孩子的小脑袋的确是聪明。但有时调皮也是让人头疼，脾气暴躁得很。喜欢合群，自己的玩具从不吝惜的，让其他小朋友玩，也是大好事了。

六岁。

这一年，孩子充分地显示出学习的优势。在幼儿园大班中开始了正式的学习训练，在学前班中对待学习也是一丝不苟的。多么希望他能坚持下来呀！

## ■《张萧艺自传》(节选)

我出生在一九九一年六月十七日的晚上。具体时间大人们都不记得了。那天正好是端午节。我妈妈是在港口医院生的我。我和现在的同学王子威在一个幼儿园。爸爸妈妈都很忙，所以我从小就住在医院的幼儿园里。童年的生活是快乐的，无忧无虑的。那时，我长得胖胖的，而且脾气很不好。被大家起两个外号——一个是丑娃娃，一个是老大虎。3岁开始我在现在的一幼上幼儿园，结识了我现在的几个朋友：同棉棉和刘暖军。

小时候我很喜欢唐诗，唐诗三百首那是小菜一碟。玩具更是不可胜数。我那时还很喜欢画。尤其是气派图，到现在还保留着。那时我还做了一次手术。在这我也犯了一件小错误，那就是我在大商场偷东西了。在我的品上滴了一滴不可磨灭的污点！四年就都有了烦恼。开始喜欢上英语和数学。但在一次数学竞赛中，因为做题图不好好画，导致未能得到名次，也是我的一大憾事。

我出生在一九九一年六月十七日的晚上。具体时间大人们都不记得了。那天正好是端午节。我妈妈是在港口医院生的我。我和现在的同学王子威在一个幼儿园。爸爸妈妈都很忙，所以我从小就住在医院的幼儿园里。童年的生活是快乐的，无忧无虑的。那时，我长得胖胖的，而且脾气很不好。被大家起两个外号——一个是丑娃娃，一个是老大虎。3岁开始我在现在的一幼上幼儿园，结识了我现在的几个朋友：同棉棉和刘暖军。

小时候我很喜欢唐诗，唐诗三百首那是小菜一碟。玩具更是不可胜数。我那时还很喜欢画。尤其是气派图，到现在还保留着。那时我还做了一次手术。在这我也犯了一件小错误，那就是我在大商场偷东西了。在我的品上滴了一滴不可磨灭的污点！四年就都有了烦恼。开始喜欢上英语和数学。但在一次数学竞赛中，因为做题图不好好画，导致未能得到名次，也是我的一大憾事。

六岁我开始上小学，在草场街小学上的。那时我在二年级的时候，总是名列前茅。三年級接触了作文，成绩就不稳定了。那时，我还做了一次手术。在这我也犯了一件小错误，那就是我在大商场偷东西了。在我的品上滴了一滴不可磨灭的污点！四年就都有了烦恼。开始喜欢上英语和数学。但在一次数学竞赛中，因为做题图不好好画，导致未能得到名次，也是我的一大憾事。

## ■《守望者传》(节选)

Everything has its seed

《守望者传》  
NE-Warden  
本故事根据虚构，改编于《魔兽世界》这款游戏。  
作者：守望者

在这个世界上，存在着许许多多的种族，他们各自拥有着自然，他们各自拥有着不同的能力，所以人们才称他们为“种族精灵”。他们各自拥有着不同的能力，所以人们才称他们为“种族精灵”。他们各自拥有着不同的能力，所以人们才称他们为“种族精灵”。

强大的永恒之井，原来是一条通道，从宇宙燃烧军团来到这的一条通道。终于有一天，他们来了，那邪恶和一场惊天动地的战斗就要开始了。暗夜精灵们用他们强大的战斗力死守在那，但守得了一时，守不了一世。敌人还是冲出来了。双方都伤亡惨重。战斗中有的魔法的攻击被削弱到永恒之井里，造成了巨大的漏洞，它足以吞没这片大陆。这场战斗却延续了数天，这片大陆大部分都被吞没了，只剩下几个岛。剩下的人被敌人了，他们决定并不修这些魔法。红龙、绿龙和黑龙送给了他们一棵大树魔法，被喻为“生命之树”。

可是一个战士，尤其安他保留了一瓶水，它是永恒之井的水，他又要做一口永恒之井，他做成了并学会了那魔法。他失去了双眼，而拥有了变成恶魔的能力。可这时，佣兵队长之女却发现了它，上报了首领人员，决定生因禁他。经过上层的商议，他们决定留下这个新的永恒之井，但是只是把它封起来，只修德律伊魔法和自然魔法，这件事就平静下来了。可似乎还有新的那邪恶即将通过……

《守望者传》

NE-Warden

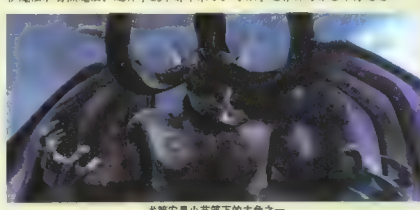
本故事根据虚构，改编于《魔兽世界》，选自《暗夜精灵英雄史诗》

第一章 前传

在这个世界上，存在着一个古老的种族，他们十分善良，守护着大自然，他们信奉月亮女神，并于夜间活动时间较多，所以他们为“暗夜精灵”。他们十分团结，向往和平。他们有一口巨井，叫作“永恒之井”，它里面含有无穷的魔法力量，谁学会了，就能变成宇宙无敌。可他们还不知道，这就是祸源，危险就要降临在这个种族的头上……

强大的永恒之井，原来是一条通道，从宇宙燃烧军团来到这的一条通道。终于有一天，他们来了，那邪恶和一场惊天动地的战斗就要开始了。暗夜精灵们用他们强大的战斗力死守在那，但守得了一时，守不了一世。敌人还是冲出来了。双方都伤亡惨重。战斗中有的魔法的攻击被削弱到永恒之井里，造成了巨大的漏洞，它足以吞没这片大陆。这场战斗却延续了数天，这片大陆大部分都被吞没了，只剩下几个岛。剩下的人被敌人了，他们决定并不修这些魔法。红龙、绿龙和黑龙送给了他们一棵大树魔法，被喻为“生命之树”。

可是一个战士，尤其安他保留了一瓶水，它是永恒之井的水，他又要做一口永恒之井，他做成了并学会了那魔法。他失去了双眼，而拥有了变成恶魔的能力。可这时，佣兵队长之女却发现了它，上报了首领人员，决定生因禁他。经过上层的商议，他们决定留下这个新的永恒之井，但是只是把它封起来，只修德律伊魔法和自然魔法，这件事就平静下来了。可似乎还有新的那邪恶即将通过……



尤瑟安是小艺笔下的主角之一



## 张春良·唤醒社会 责任感的诉讼

张春良的第三次诉讼又出了些麻烦，原定于11月上旬向天津塘沽区人民法院递交的诉状，因为律师的变故被推迟了。在此前的一些报道中，中国公益诉讼网创始人李刚被作为本案的代理律师，但在接受本刊记者采访时，李刚却说他现在并不是律师，只是以志愿者的身份提供法律援助，所以出于谨慎考虑，决定不再对这起网游诉讼案发表任何评论。他说之前的很多记者严重歪曲了他对这一诉讼案的观点，比如《新京报》刊登的《公益诉讼，炒作还是善举？》一文，对他造成了很坏的影响。记者询问张春良、张春良无奈地说：“我和李刚都很累，我们都处在媒体漩涡的中心。大家关注我们的同时，很多花边新闻也都出来了。”

误解总是双向的，采访者与被采访者之间，批评者与被批评者之间，圈内人与圈外人之间。正如张春良对游戏有着这样那样的误解，我们对他的是否同样持有偏见？

张春良是典型的北方人，初接触时就能感觉到一股北方人的粗粒。十几年前他来北京，据说曾在中海南海警二局任职，后参与过三次、国有资产和军工企业改革等课题的调研，现在的身份是《中国经济导报》社网络防治中心常务副主任，民间给他的身份是“业余网络游戏研究者”。《中国经济导报》是国家发展计划委员会主办的一份经济类报纸。

张春良待人接物很客气，交谈时语气自信，语速较快，善于控制谈话的节奏。之前看过他的书《网络游戏忧思录》一书，书中对网络游戏存在很深刻的误解，而且漏洞颇多。但在这次的交谈中，他的许多言论却让我感到吃惊。尽管他对网络游戏仍然缺乏了解，把“虚拟装备”称为“虚拟设备”，对单机游戏更知之甚少，但他的自我纠正能力很强，在他带来的第二本书《在网上狂奔》里，已经修正了他之前的许多错误。尽管他在书里仍多次将游戏与毒品、毒药作比较，可以看出他在潜意识中仍然将游戏当作一种“毒性”很强的东西，但他同样强调游戏的利大于弊，主张“一分为二”。尽管他在书里仍然称网游厂商为“电子贩毒者”，认为它们在刻意地“销售沉溺”，但在他的谈话中却表现出了对网游厂商的理解。这些看似矛盾的言论，或许也说明了他的思考和转变。

**“网络游戏的欺害问题已经到了这么严重的程度，很多受害的家庭找不到地方申诉，就算没有张春良，也会有李春良、王春良站出来。”**

记者：从去年年底小艺自杀到今年10月初您提起诉讼，中间已经过了近一年时间，从什么契机让您开始诉讼？

张：我是在今年1月从《京华时报》上读到小艺自杀这篇报道，当时我正好在做两篇的调查，所以马上赶往天津，想去探访小艺的家庭。但是走到他们家门口的時候，我听见母亲在里边哭泣的声音，最终没忍心去打扰他们。第二个月我再次的时候他们已经搬走了，一直到今年6月，我才通过《半月谈》的编辑联系上了小艺的父母张建华夫妻，和他们谈了谈，了解了小艺生前的一些事情，看了小艺生前的照片和他的笔记，感受到他们在失去儿子后对生活的绝望后，我觉得很受震动。于是和他们达成共识，一起用法律武器来维护受害者的权益。

记者：在这起诉讼中，您的身份是什么？

张：我是作为原告的代表，协助他们做一些工作，小艺的父亲张建华和我之间有正式的授权协议，委托我替他们维权。

记者：您打这场官司的主要目的是什么？

张：我的目的是唤起公共决策者和法律专家的注意，唤醒国内网游企业的社会责任，唤起虚拟网游了，我可以向消协投诉，消协会有人维权；汽车有召回制度，设计有缺陷的要召回，这些都体现了企业的社会责任感。网游的伤害现在已经很具体了，那么网游厂商是不是也应该承担起这种责任？玩家作为消费者，身体受到影响，学习受到阻碍，疏远了家庭关系和同学关系，最后甚至分不清虚拟世界和现实世界，引发一系列悲剧。他们本应该来未挑大梁的人，却被网游害了，成了网游繁荣的牺牲品。一个企业向国家交税是不够的，你也有责任对自己生产的废渣、废水进行处理，网游厂商是否也应该对自己所造成的社会负起承担责任？现在网游厂商不仅不承担这种社会责任，反而还是国家扶持的高科技产业，头上带着高科技的光环，享受着国家的一系列优惠政策。对于这些受到伤害的老百姓，让他们怎么去维权？找谁去评理？找谁去索赔？一个行业只有认清自己的责任，不断纠正自己的行为，才可能壮大。

记者：很多人认为您是在炒作自己。

张：有人说我打官司是为了炒作，为了卖书。其实公益活动本身就是一场炒作，只有炒作才能让更多的人来关注公益话题，让公益事件的影响最大化。我是在炒作，但不是为了炒作我自己，而是为了炒作这件事情。我帮张源已打官司，大家在关注我的同时，更是在关注这件事情，网络游戏的欺害问题已经到了这么严重的程度，很多受害的家庭找不到地方申诉，就算没有张春良，也会有李春良、王春良站出来。

记者：张建华夫妻之前有没有想过寻求法律途径来为儿子讨回说法？

张：他们在出事前后找过有关部门，但没有得到任何答复。这些部门像皮球一样把责任推来推去，之后这些部门撤掉了。

记者：诉讼过程中您遇到的最大困难是什么？

张：最大的困难是缺乏专业的法律人士，虽然先后有20多位法律界的朋友参与过证据收集，但他们都是志愿者，而且这种诉讼毕竟没有先例，所以希望能有更多的专家向我们提供法律援助。还有就是缺乏专业玩家的帮助，只有他们才能把整个事情的经过向我们描述清楚。我也希望有更多的沉溺少年和我联系，让我能够了解他们的状况。

记者：您的前两次诉讼被法院拒绝受理，接下来还会继续上诉吗？

张：是的，下周我会第三次去天津递交诉状，接下来我们还准备发起一场集体诉讼，我已经联系了22个家庭，起诉时尽量暂时不使激怒，但可以告诉你是国内网游厂商代理的几款国外游戏，地点在上海或北京，到时候我们会把国内的运营商和国外的开发商一起告上法庭。张源是一个个案，是一个游戏害了一个少年，不健康的游戏会对很多孩子造成不同类型的伤害，所以我们要把受害的家庭集合起来，请他们打一款游戏进行集体诉讼。集体诉讼和天津的这次诉讼之间没有关系，只是一先一后，但这两件事都会办。天津的诉讼就算失败了，也不会影响我集体诉讼的决心。

**“就算它不是网络游戏，也应该对小艺的死负责，所以没必要纠缠在‘网络’这两个字上。”**

记者：小艺生前玩的《魔兽世界》并不是一款网络游戏，您为什么要把它作为网络游戏来起诉的证据？

张：当时我对网络游戏的了解不够充分，我自己也是一边在做一边修正自己以前的想法，这个问题在我的新书里也提到了，后来我去国家新闻出版总署问过，寇晓伟主任对网游有明确的定义，一个是广义的，一个是狭义的。狭义就是指MMO，广义只是在互联网上通过多人在线互动的群集网络游戏，《魔兽世界》实际上可以归入广义的网络游戏，就算它不是网络游戏，也应该对小艺的死负责，所以没必要纠缠在“网络”这两个字上。

记者：《魔兽世界》在美国被定为“T”级（Teen），即适合13岁以上的玩家，但



《网络游戏忧思录》和《在网上狂奔》





《魔兽争霸III》在美国被定为“T”

装置上有明确标注。在中国发售时则没有分级,您认为这是谁的责任?

张:我觉得政府、厂商都有责任。审查制度没有对游戏做细致的分级,只要没有暴力血腥等内容就可以通过,没有考虑到成瘾这些问题。这方面教育部门也应该介入进来,因为他们更了解孩子的心理。经销商也没有尽到提醒消费者的义务,比如有人带了一个装着农药的矿泉水瓶,放在那儿,瓶子上没有贴农药的标志,结果被不知情的人喝了,出了人命该谁?当然是我这个带瓶子的人。

记者 国家明文规定严格限制未成年人进入网吧,小艺沉迷游戏,网吧应该有直接责任,为什么您选择起诉暴雪而不是网吧?

张:网吧当然有连带责任,不过像制毒和贩毒,没有制毒的哪来贩毒的?网吧只是传输渠道,所以我要先告制毒的。

记者 小艺在网吧玩的很可能是盗版游戏,起诉暴雪是否欠妥?

张:法院也提出过这个问题。但您是制毒者,贩毒者的毒品是偷来的还是买来的,孩子没有偷过,不偷因此而避免毒品危害,如果没有这些毒品,您偷也找不到地方偷,既然把毒品制造出来了,就应当承担起责任,只是承担多少责任多少的问题。

记者 父母发现小艺去网吧玩游戏的时候,他已经是网吧的常客了。父母平时是否有些疏忽?

张:这可以说是中国家庭的一个特色,为什么中国的好多孩子都沉迷于网络游戏?您有没有听过“我想去桂林”这首歌,就像里面唱的,有闲的时候没钱,有钱的时候没时间,很多父母平时工作都很忙,很少时间和孩子沟通,等他们发现问题时已经晚了。现在孩子的压力普遍比较大,家长又太忙,没时间照顾孩子,孩子就容易厌世,走进虚拟的世界。这是家庭教育的失误,但绝不是孩子沉迷游戏的主要原因,主要原因还是网络游戏对孩子的吸引力大,我打这个官司,一是对孩子寄托希望,二也是对他的父母说洗不白之冤,是不是所有受到伤害的家庭都是家庭教育的失误造成的?我认为不是。

记者 您在诉讼中提出的200万元索赔金额的依据是什么?

张:精神赔偿是律师提出来的,主要分为两部分:一部分是父母把孩子从小抚养到大的费用;另一部分是精神损失费。在孩子沉迷游戏的这段时间里父母一直在操心,孩子自杀后父母的精神也受到极大的打击。

也许有人会说原告索赔没有道理,如果孩子不是自杀,而是被人杀害,谁该索赔?我们现在是在寻找凶手,这个凶手并不存在,需要法庭来论证。每个事故都有责任人,这辆车祸被轿车撞了,这辆车祸就是责任人。现在这么多网游致害的案子,却没有一个责任人。

**“如果这场官司能够让政府和企业关注自己的责任,让沉迷游戏的孩子的数量减少几个百分点,我觉得张瀚艺的死就是值得的,他的生命价值就不亚于刘胡兰。”**

记者 小艺生前沉迷游戏到了什么地步?每周大概去几次网吧?每次玩多长时间?

张:这个我没做过了解,只能说他去网吧吧。为了去网吧玩游戏,他把每月给学校的100块钱伙食费省下来,出事前人很瘦,1米75的个子只有95斤。自杀前他在网吧连续玩了36个小时的游戏,你说算不算沉迷?

记者 从小艺的遗书中可以感觉到他的孤独和自卑,您觉得这种孤独和自卑是游戏造成的,还是现实造成的?

张:我觉得是游戏造成的。玩了游戏之后,他已经分不出虚拟和现实了,这是他自杀的一个重要原因。

记者 游戏怎么会造成他的自卑?

张:可能他是在游戏中遭受了某种挫折,这是属于小艺的秘密,已经随着他的一跳而无法知晓了。但我认为这应该是游戏造成的。

记者 您认为是游戏直接导致了小艺的自杀,还是游戏只是一个导火索,激化了

其它潜在的问题而导致了她的自杀?

张:可以这样理解,我砍了某人一刀,你上去又踹了他一脚,把他踹死,你没踹那一脚,他可能也活不成;但既然你踹了这一脚,你就应该承担责任。

记者 如果小艺没有接触游戏,他会不会选择自杀这条路?

张:如果没有游戏,他至少不会选择以这种方式自杀,有人痴迷于其它的东西,可能会撞墙而死,可能会跳海而死,但小艺为什么要用飞天的方式?他是在模仿游戏中的守望者,有人说孩子生前就有精神疾病,你说什么这么说?你给他把过脉还是给他相过面,你见过这孩子吗?如果有孩子被车撞死,我们不能对他的父母说,“你孩子属于比较倔强,自己往车轱辘里跑”?

记者 “飞天”的姿势很特别吗?

张:你不得很特别吗?我在部队的时候跳过关,这需要很强的心理素质和专业训练,很多人跳关失败,没到关下就死了,那是被吓死的。张瀚艺始终保持这种姿势下来,因为他没有想到自己会死,他认为死了还会重生。

(注:《魔兽争霸III》中的战斗单位并没有特殊的跳跃动作,《天堂2》暗夜精灵的视频中有类似的跳跃姿势。)

记者 一般初中老师只要求学生写几百字的文章,刚上初二的小艺写了6万字的小说,您认为这和游戏之间有关联吗?

张:这种写作才能肯定是在游戏中获得的,他在小说中用了游戏中的场景、情节和角色,这说明游戏确实能丰富人的想象力,有益的成分,所以我们玩游戏也应该分为二地看待,让它趋利避害。

记者 您的新书中用80页转载了小艺的小说,这是出于怎样的考虑?

张:这些内容我得到了他父亲的授权,我们之间没有合法手续,出版之前我也给他父亲看过这本书。张建华夫妇愿意把这些内容公开给社会,就是希望告诫更多的孩子和家长,书是对一个曾经幸福的家庭的纪念,也是对其他人的警醒。包括我这家官司,如果这场官司能够让政府和企业关注自己的责任,让沉迷游戏的孩子数量减少几个百分点,我觉得张瀚艺的死就是值得的,他的生命价值就不亚于刘胡兰。

**“现在好多媒体都在利用我骂网游,我也成了被利用的工具。”**

记者 您在《网络游戏忧思录》里提到“2001年与网络有关的犯罪占总犯罪量的0.6%,2004年占到了21%”,这个数字是从哪儿来的?“与网络有关的犯罪”是否不仅仅是指网络游戏?

张:这是《北京广播电视报》上刊登的公安部公布的数据,与网络有关的犯罪是一个很大的范畴,比如在网上把信用卡盗走了,把资料库给黑了,不是所有的犯罪都和网络游戏有关。

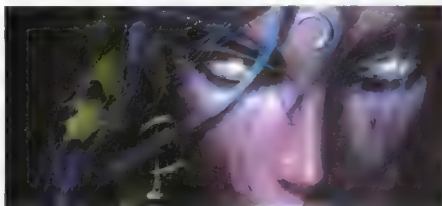
记者 但这个数字出现在书里,很多媒体引用它作为网络游戏危害的证据。

张:我在书里使用的时候是没有错误的,但很多媒体在引用这个数据的时候有误解。

记者 您在书中还提到中国有2000万网游少年,其中有280万网游成瘾少年。而根据IDC公布的数据,2004年我国网络游戏用户的总数只有2025.2万。您的数字是从哪儿来的?

张:《人民日报》有一篇报道采访了唐晓伟,陶宏开和我,我记得晓伟在书里面提到这个数字。陶然(北京军区总医院网瘾咨询中心主任)在他的书里写的是“460万”网游少年,我当时没敢引用,还是觉得260万比较合理。

(注:记者事后查阅了这篇报道,没暇问司长的原话为“据最新统计,我国网民达1.03亿,其中青少年网民占80%。青少年上网大多以玩游戏和聊天为主,网络成瘾、网络受骗、网络犯罪等问题日益突出。广州市穗港澳青少年研究所日前公布的一项调查报告显示,10%的中学生有网络成瘾综合症的倾向。”)



网络精英是小艺最喜欢的游戏





# 《家用电脑与游戏》杂志我



张磊作为本刊杂志社

**“我们为什么选择暴雷，为什么只公开开发商、告国外的厂商？原因就是我们不想给中国的网游产业造成伤害，我们的出发点是善意的、负责任的。”**

记者 您认为政府推出的绿色游戏、民族游戏和防范沉迷系统等一系列措施，是否有助于减少网游的负面影响？

张：说网游政府和厂家已经意识到而且也承认了网游游戏确实具有沉迷性，不过对这些措施持保留意见。而且我所强调的是网游产业必须过去和未来造成的伤害负责，一个以前来京的人，现在在网吧摸头，难道就能逃避法律责任吗？那些不健康的网游游戏在中国已经造成了非常大的伤害。

记者：“不健康的游戏”指的是哪些游戏？

张：大概有三四款吧，我不想在这里叫它们的名字，等到了集体诉讼的时候你就会知道了，我暂时还不希望和国内的网游厂商产生正面冲突。有人说“张磊状告中国网游产业”，其实根本不是那么回事。上海那么多厂商，为什么我不去告？我们为什么选择暴雷，为什么只公开开发商、告国外的厂商？原因就是我不想给中国的网游产业造成伤害，我们的出发点是善意的、负责任的。我也考虑过国内厂商，起诉他们更复杂，他们就在国内，一告马上就就能打起来，更会成为媒体关注的焦点，宣传效果比告暴雷要好上十几倍。但我们没有这么做，我希望大家都能够理智看待，我会站在厂商的角度为他们考虑，我们有几家厂商是上市公司，一起诉，他们的股价肯定会往下掉。以这种沉默的方式结束第一轮交锋，我觉得我和国内网游厂商之间是有一种默契的，他们应该理解我的做法。

记者：但下一场集体诉讼的对象将是国内厂商，这会不会违背了您不希望影响国内游戏业的初衷？

张：所以我一直没出手，我会力争把各方面的轻重缓急都考虑到，如果说和暴雷的官司可能不了了之的话，到时候对国内厂商的诉讼就是一次正面的交锋，不管怎样，这场官司对国内网游业的影响更多的是正面意义，我希望国内厂商能重视起自己的责任，我也已经做好了心理准备。

记者：今后会不会有人效仿而出现更多类似的网游官司？

张：我就说出这样的状况，大家一效仿，事情就乱了，路行业，给国家带来很多麻烦，这不是我的初衷。所以我也希望和网游厂商见见面，打官司不是我的最终目的，其实这场集体诉讼已经策划了很长时间，家长都已经联系好了，但我还没有出手，就是不想造成太多负面的东西。

记者：您有没有想过游戏厂商会有什么样的反应？

张：不管游戏厂商会有什么样的反应，我只要应诉就可以了，它们有没有反应对我来说无所谓，我是在做事，不管做什么事都会有利有弊，而且这些反应不是我能控制得了的，我只能应对。

记者：现在游戏里已经加入了“健康游戏忠告”，防范沉迷系统也在试运行。作为游戏厂商，还能再做些什么？

张：我觉得这是公共政策应该考虑的问题，厂商认为自己做得很到位，但最后的实际效果怎么样呢？行业自律是不可靠的，必须有政府的监管，而且良好的政策也不行，还必须把政策落实到位。从开发商到网吧到最后的玩家，每一个环节，每一个部门都要有很好的执行，事情的成败有100个因素，但失败只要有一个因素就够了。

记者：网吧是否也需要承担一定的责任？

张：是的。但国家对网吧的管理实际上也是不利的，正规网吧没法生存，就会出现很多黑网吧，黑网吧出了问题后，倒霉的还是正规网吧，我想一方面可以为网吧提

供一个良好的生存空间，另一方面对于黑网吧也要运用公安监督手段。文化部、工商局都没有执法权，网吧门口站几个彪形大汉，你就拿他没办法，有的还和利益集团勾结，所以必须有公安的参与。

**“这瓶东西是毒药，喝死过人，我只知道这瓶东西足以毒死人就可以了，不用知道这瓶毒药的化学成分是什么。”**

记者：有人称您为“业余”网络游戏研究者，您对此是否介意？您对自己的定位是什么？

张：介意，有人称我为“专家”、“著名专家”，其实我只是在做事情，我不能被称为“专家”，更不能被称为“著名专家”，这些称呼对我来说都是一种诬蔑，我始终达不到那样的水平。我觉得“业余学者”更符合我的身份，学者敢于提出真正的观点，能够以独立的态度，中立的立场提出自己的观点，不受到任何利益集团的干扰，一个政策出台后，马上有人叫好，拍脑袋的提出，但是专家的做法，不是学者的做法，学者的责任是对政策进行修正，促进其不断完善。

记者：作为网络游戏研究者，您和游戏不甚了解，这是否会影响到您的某些判断？

张：这瓶东西是毒药，喝死过人，我只知道这瓶东西足以毒死人就可以了，不用知道这瓶毒药的化学成分是什么。网游产业对社会的负效应，你从网上搜就全都有了，这么多案例还不必以说明吗？

记者：所有的调查都是自费的吗？

张：都是自费的。也有人提出要给我发工资，但我不要，因为我们现在用不了多少钱，上次开会的报告厅，那么大的一个场地都是别人免费提供的，茶水也是免费的，报告会、包括我出书，都有很多志愿者在帮我做，我觉得这就是一种支持，我们是在做一个公益事情，不在于挣多少钱，而在于你作了些什么。现在我们在《中国经济导报》社一起成立了一个网游防治研究中心，他们会提供一定的支持，帮助我们救助网游少年。

记者：您小时候玩过游戏吗？现在空闲的时候主要有哪些娱乐？

张：小时候玩过红白机，《魂斗罗》、《超级马里奥》这些。那时候玩游戏也上瘾，老师在上面上课，我就在下面玩《俄罗斯方块》。之后很长时间没再玩过游戏，电脑上的游戏也就玩扑克牌、下棋之类的。网络游戏我是在开始调查网游问题后才去了解的，接触过《传奇》和《魔兽世界》，也看其他玩家说过。小时候玩的游戏和现在的网络游戏是两个概念，以前的游戏不容易上瘾。现在时代变了，我们也应该与时俱进，科技给孩子带来更便捷的享受，但也更容易上瘾。

我现在空闲的时候主要就是看看电影。我一般都是到电影院去看，一年下来看电影怕要花一万多块钱，只要是大片我都看。

记者：您今后是否会让您的孩子玩游戏？

张：我女儿今年5月刚刚出生，我今后肯定也会让我的孩子玩游戏，因为游戏是孩子的天性，但你必须去引导他们，帮他们做出选择。

记者：您和《中国经济导报》合作的网游防治研究中心现阶段主要有哪些职能？

张：一是发布中国网络沉迷危害白皮书，二是倡导保护网游少年，告诉家长和社会怎样去关怀这些孩子，不要给他们太大的压力，否则他们可能会破罐子破摔，酿成悲剧。三是在保护孩子的基础上，探讨如何帮助他们走入正轨，我们会把陶然、陶宏开等人，以及全国各地治疗网瘾的方法和经验加以总结，去完善、汇编成册，四是配合国家有关部委制定相关的网游产业政策，帮助产业有序发展，突出和谐社会的主题。

记者：感谢您接受我们的采访。

张：谢谢，希望你们能把我的声音传递给游戏玩家和厂商。



《在网上狂奔》新书发布会



## 医院·病房内外的阳光

北京军区总医院医学成瘾科开具的医学证明,是唯一能证明小杰的死与游戏直接相关的证据。我联系上网成瘾咨询中心的陶然主任,约好了采访时间。

一进军区总医院的大门,我就看见了路右侧的“网吧”两个大字,网吧招牌的对面就是网瘾治疗中心。考我入口费了一番周折,其间碰见一位医生在空荡荡的会议室内用笔记本电脑玩《雷屯》,游戏画面投影在大屏幕上,效果很不错。打听之后才知道网瘾治疗中心在楼的背面,与正楼及其它楼层是隔开的。绕到背面从一扇小门地上,上到二楼,却发现铁门锁着。按了门铃,一位保安出来,在询问我的来意后打开了铁门。后来我才知道,网瘾治疗中心的入口在另一侧,我看到的这扇铁门平时一直是锁着的。因为隔壁是戒毒中心。

网瘾治疗中心的布局很简单,一条走廊,两侧是孩子的病房,顶端是陶然的办公室兼接待室。两边的墙上贴着一张宣传画和标语,标语是写给父母看的,如“过高的期望,带来孩子的失望”,“交际是孩子成才的必要支撑”,“苦难和挫折是最好的老师”。靠近铁门的墙上,贴着“珍惜生命,远离网瘾”的标语;与上面那张2004—2005赛季NBA总冠军马刺队的全家福海报相比,并不显得特别醒目。

这里的气氛有些出奇的安静,很轻松,甚至有些悠闲。走廊上不断有十几岁的少年进进出出,互相串门聊天,或是和护士、保安开玩笑,房间里传出电视节目的声音。一位中年妇女正站在走廊上仔细读着网络成瘾的发病机理图,图中解释网瘾的形成是由于长时间上网导致“脑内与情感心境有关的神经递质五羟色胺和多巴胺失调”,引起神经内分泌紊乱,从而出现神经症症状、心理障碍、人格变化,并促使病人不断增加上网时间和程度,由此形成恶性循环。

这位妇女告诉我她是来自山西带着14岁的孩子过来的,孩子在这里已经治疗了十几天,有些效果。以前在家时孩子很内向,不爱说话,不去上学,也不出去和其他孩子玩,就是坐在电脑前打游戏,白天睡觉晚上上网。喊他他也不搭理,叫他吃饭也不吭声,父母着急,他就说“没什么,你们忙你们的,别来管我”。在这里治疗了一段时间后,他至少会和父母说说话了,和其他孩子在一起,有了玩伴,心情也开朗了许多。她指了指我身后说“哦,他在那儿。”我回头望去,一个满脸笑容的男端正和另两个孩子从病房里边说边走了出来。

接待室的气氛与走廊上截然不同,狭小的房间里默默地坐着两位前来咨询的家长,一脸愁容,空气凝重得让人有些窒息。陶然正在接待其他家长,我决定先去孩子们的病房看看,和他们聊聊。

走进一间朝南的病房,这是一个单人房,房间很小,十平米左右,刚刚好放下一张单人床,一个床头柜和一台电视。阳光从打开的窗户照进来,屋里很明亮。窗户下有一把椅,保安告诉我护士会在夜间把窗户锁起来。房间里,三个少年正以不同的姿势坐在这张小小的单人床上,看着眼前满是雪花的荧屏。电视的信号很差,他们的兴趣也不在电视节目上。

住在这个单间里的北京男孩小杰今天刚刚搬进来,行李箱还没打开,放在床边。他斜倚在床上,左耳戴着耳机,眼神自信而孤傲,待人接物却很客气。小杰刚上高一,现在辍学在家,他说他每天只想在电脑前看看网页、看电影、玩游戏或是听音乐。他喜欢单机上的射击游戏,最近刚玩了新出的《星河战队》(Starship Troopers),对网络游戏兴趣不大,只是陪朋友玩过《梦幻西游》,看见电视里正在播放的奥特曼预告片,他笑了笑,说电视台怎么净放这种幼稚的动画,他说他也很喜欢动漫,最爱看《全金属狂潮》,电影也是他的一大爱好,他比划着说,家里的碟片已经摆得很高了,前段时间的《生化危机》和《后天》他都觉得不错。

正聊着的时候,小杰的父母走了进来,他们已经同医生安排好入住事宜,正准备离开。母亲叮嘱小杰要好好照顾自己,或许是为了表示对孩子的尊重,父亲主动伸出手同小杰握手,小杰笑了笑,也伸出了手。两只手握在一起的那一刹那,我觉得小杰脸上的表情有些不自在。

我觉得小杰很健康,他并不沉迷于游戏,也不痴迷于网络的虚拟世界,只是离不开电脑。于是我问他“你会不会到这儿来?”他顿了顿,用尽可能平静的语气对我说:“坐在电脑前打游戏,我想杀了站在我面前的每一个人。”这句话想不到的回答让我很尴尬,一时不知该说些什么。

沉默了一会儿,他从包里拿出一叠厚厚几百页的打印纸,他说他爱看奇幻小说,所以从“爬爬网”找了部小说打印下来,带到这儿来打发时间。这时坐在他前面的一个孩子转过身来说“爬爬、起点、幻剑书盟,这些站我常去。”

说话的是17岁的小石,他在某部队医院谈大。小石的性格看上去和小杰不太一样,说话时显得谨慎,但对事物却有自己独特的想法。旁边的孩子笑着说,小石之所以到这儿来,不是因为玩游戏上瘾,而是因为他写小说上瘾,他曾经写了一部20多万字的奇幻小说。我问小石有没有把小说放在网上,他说是手写的,这让我很惊讶。小石没有写完,小石觉得不理想,就删掉了。我说删了太可惜,他却说没关系,小说的基本素材都已经记在了笔记本上,故事的情节架构也都在他的脑子里,随时可以再写下来。在小石的房间里,我看到了他带来的几本笔记本,上面用钢笔工工整整地写着他所创造的架空世界的背景以及人物表等素材。为了把这个世界架空世界的图画出来,他研究了一个多月,但还是不满意。他批评国内的奇幻作者缺乏严谨的态度,以为随便编造一个故事就可以称为奇幻小说。“有些故事写得太荒诞了,比如数十万重装兵在一个小镇里呆了几个月。我想问问那个作者,这些重装兵住在哪儿?吃什么?”

小石也爱玩游戏,他说自己是RO的老玩家,而且只玩RO。RO的外挂很猖獗,他也只好用外挂,结果先后有了7个高等级帐号被封,算下来有一万多块钱被白扔了进去。他笑着自嘲说自己在游戏中的胜率是百分之十一。

小石说话时脸上一直带着微笑,头却低垂,不看对方,不像小杰,说话时眼睛会认真地看和自己交谈的人。小石的语速很快,却很有条理,看得出来是一边说一边在思考。

我们三人从奇幻慢慢聊到将来想做的事情。我告诉他们我的目标并不高,只要能自食其力,诚实劳动就行了,白天上班,晚上回家看看电视或是玩会儿游戏。小杰比较认同我的想法,他认为成名后很多事情会身不由己,不能按照自己的意愿去做。小石则提出了反对,他说人在世上就应该努力拼搏,让别人知道自己名字。我说这很难,在我这个年龄,已经明白很多事情是靠自己力有未逮的。听了这话,小杰也提出了反对,他对我说,不管怎么样,人还是应该有一个目标,并为之奋斗。看着他们,我忽然有一种感动,或说愧疚。

我问小杰的目标是什么,他说他现在的目标是把数打练好。他练数打已经大半年,年底就要去考段位。我看他的身体有些单薄,担心他过不了,他说没关系,只要加强锻炼。他说每次练完数打都会觉得很畅快,尤其在训练中和其他学员对打时。我问



网瘾治疗中心的对面有一间网吧



他怎么想起来要揍孩子,他说他读的那所学校动不动就有人打架,放学时校门口总有人堵着打,自己小学、初中的时候常被人家欺负。

小杰有些激动,他指了指小石对我说“到这儿来的人,肯定都是压抑了很久。我们被人家欺负,只能压抑在心里。但压抑总有极限,超过这个限度就会爆发,得发泄出来。他可能是通过写小说发泄,我是通过打架发泄。”我想找些话来安慰他,却不知道什么话才合适。这时医生进来告诉陶然主任快完工了,让我去接待等候他。离开前,小石高兴地对我说:“用那部的一句话来说就是:我终于找到组织了。”他是指找到了同样喜欢奇幻小说的小杰。

回到接待室,我看见一位戴眼镜的年轻人独自坐在那儿,和他聊了几句,他很礼貌地回答,却没有继续交谈下去的意思。过了一会,他站起身,推开门走出去,站在通往出口的楼道里。这时他的一个细小的动作引起了我的注意,一个小时候当陶然在办公室里向我介绍这名年轻人患抑郁症的严重程度时,这个动作又一次出现在我的脑海里:他弯下腰,拾起一个被丢在地上的纸杯,走几步,扔进旁边的垃圾桶里。

他走回来,站在另一面墙上贴着的网游治疗中心的宣传图上,他过去和他再次谈起来。19岁的他对《魔兽世界》很了解,他说他的朋友升到60级后不去下副本,他只是在战场上刷荣誉、换装备。他问我是做什么的,我说是游戏杂志的编辑,他问是哪本杂志,我告诉他《家用电脑与游戏》。他立刻对我说“我以前买过你们的杂志,可惜后来没玩过,没钱买杂志了。”我说现在游戏杂志的内容不好做,都是网络游戏。他惋惜地说:“是啊,自从从前年《传奇》进来后,网络游戏铺天盖地,很多都是抄来抄去,没办法。”

他的母亲从陶然的办公室里走了出来,临走前,他客气地向我告别。

采访完陶然已经是下午1点,走廊上很安静,孩子们正在睡觉。小杰正从窗户,我看见新来的小杰还没睡,便敲门进去和他道别。他递给我几张名片,拜托他转交给刚才一起聊天的几位少年。我希望能见到他们的朋友,从他们身上,我看到很多自己已经失去的东西。也许再过几年,我也会因为这些东西根本就没有存在过……走廊的那头,陶然顾不上吃饭,又在接待厅一位前来咨询的母亲。

网游治疗中心前,我和保安聊了一会儿,他告诉我这里一共住着十几个孩子。他感觉这些孩子都很正常,和其他人没什么不同,都是大男孩,都会说会笑,而且都挺有礼貌,只是有的调皮,有的安静。

走出铁门,门外的草坪和小杰的房间里一样洒满阳光,可惜外面的人只看见草坪上的阳光,却看不见病房里的阳光。

我并不了解这些少年,我们之间只有短暂的聊天,这不足以让我对他们的性格和思想作出任何评价。我只知道,和小杰、小石他们在一起的时候,即便不说话,只是安静地看雪花飞舞的电视,我也会觉得心情平和,很多少年时都曾有过类似的经历,在他们身上,在他们的父母身上,我看到了许多熟悉的影子。

人是一个多面体,少年不懂得隐藏起不利于他们的一面。父母看到了少年无知的一面,他们尽力去纠正孩子。医生看到了少年病态的一面,他们让孩子吃药。

如果这些少年能够看到这篇文章,他们想必也会愤怒。因为他们需要的是同情,而不是真正的理解。不是我这样的旁观者,而是真正的朋友。我不擅长开导别人,更不懂心理疗法,我只希望在和我聊天的那段时光里,他们可以暂时忘记一些不愉快的事情。



## 陶然·药物治疗是必需的

陶然的老名片上写的是“北京军区药物依赖防治中心主任”,他以前主要从事戒毒和戒毒的咨询,有着二十多年戒毒方面的研究经验。今年3月,北京军区总医院网络成瘾咨询中心成立后,他的大部分时间慢慢转移到了网游的治疗上,同时也兼管隔壁的戒毒中心。

陶然对于网游的主张主要有两点:一是网络成瘾是一种病,二是网络成瘾必须用药物治疗。

对于这两点主张,很多人都提出过质疑。例如陶宏开教授认为网瘾是个认识和习惯的问题,不是病,不能用药物去治疗,药物封闭治疗一段时间后可能会有作用,但治标不治本,离开特定的环境还可能复发。寇晓伟司长也提出,减轻“网瘾”要靠“三改”改进家庭教育、改革应试教育、改良社会文化。

尽管被诸多质疑所包围,但这里每天仍有许多家长前来咨询。陶然告诉我们,他每天都要接待十几位家长,在“陶然网络成瘾治疗网”的留言板上,他们看到既有熟悉的父母的留言,也有希望自救的孩子的留言,他们都是被网瘾问题所困扰着的人们。

**“不过即便没有网络游戏,如果任其发展,不改变这种内向和厌世的状态,孩子最终可能还是会选择自杀。”**

记者 张蒲艺是去年12月27号去世的,您的医学证明是今年8月19号出具的。您是如何鉴定出他生前患有“严重的网络成瘾综合症”?

陶:张蒲艺的医学鉴定最初是由天津中医医院的李大夫做的,我们的结论和他一致,都认为孩子有“认知混乱”,我的诊断主要是通过和他母亲的交谈以及对他的笔记和遗书的分析,当然,从医学的角度,应该是我这儿来就诊,我才可能诊断,最后认定张蒲艺患有“网络成瘾综合症”是基于这几个因素:首先他有“认知混乱”,分不清现实和虚拟,连书里一会儿提到游戏里的角色,一会儿又提到他的几个好朋友,其次他认为自己是垃圾,自我评价很低,有厌世情绪,而且他相信人死后会重生。他的母亲说自己一个多月前还给他老师写过一封信,信里提到自己很厌世,觉得活着没意思。

这和孩子的年龄也有关系。我们这里治疗过400多个孩子,其中13、14岁的有26例,其他大部分孩子都在14到18岁,13岁左右的孩子们明显没有大一点的孩子好沟通,他们的逻辑思维、形象思维,对社会的看法都很模糊,长期上就会造成这种认知混乱,无法分清虚拟与现实,他们的认知来自网络游戏,有什么样的认知就会产生什么样的行为。这在精神分析里叫做“认知崩溃”,换句话说,就是孩子的世界出了问题。

记者 这些问题都是游戏造成的吗?

陶:是的。游戏容易给青少年造成的第一个问题是认知模糊,其次是自我夸大,自我放大反过来就会导致厌世。由于孩子在游戏里可以变得很强大,可以当首长,当国王,无所不能,但回到现实中他们又变得很普通,很渺小,游戏里那些刺激的事情不可能在现实里实现,这就容易造成他们对现实生活的厌倦。我这里的很多孩子都是这样,认为自己已经在网络游戏里什么都能做,想谁就谁。

网游治疗的第三个问题就是激发了青少年原始的自我。弗洛伊德提出人的性格结构分为原我、本我和超我,一般现实中人们遵循的都是“本我”,遵循如索高的人可以实现“超我”,但游戏刺激的是人们的“原我”,是一种原始的欲望和冲动。网络游戏里充满暴力,打打杀杀,而且还有赌博的因素,这些都强化了人们原始的、兽性的



走廊新来的孩子们的照片



网络成瘾发病机理图



墙上贴着标语:“过高的期望,带来孩子的失望”



网站上登出的接受治疗的孩子们自娱自乐的图片

一面,导致情绪化犯罪,不考虑法律和道德,还会让人对生命产生蔑视,不敬畏生命。再进一步,长期上网的孩子性格上会发生改变,变得内向,变得孤僻、怪异、敏感、脆弱,产生抑郁情绪。一旦患上抑郁症,他们就会对所有事物丧失兴趣,对电脑也不感兴趣了。抑郁症的诊断条件是,对任何事物都不感兴趣,自我评价低,厌世,不想吃饭等等,具备了以上的三点,就可以认为是患有抑郁症。张洪艺也是自我评价低,厌世,认知混乱,可能也有抑郁的倾向。

记者 小艺生前创作了6万多字小说,您认为这和他玩游戏的经历有关吗?  
陶:这也是他性格缺陷的一种表现,太内向,太执着。一般的孩子就喜欢玩,哪愿意坚持写这么多笔记。

记者 如果没有游戏,小艺会不会走上自杀这条路?  
陶:可能,但至少会推迟十年。只有沉迷网络游戏才有可能造成认知的崩溃,因为它在不断强化孩子的潜意识,加速了这个过程。看书痴迷,下棋痴迷,打扑克赌博痴迷,这些对认知的改变都很慢。不过即使没有网络游戏,如果任凭其发展,不改变这种内向和厌世的状态,孩子最终可能还是会选择自杀。但时间肯定会推迟,这样的孩子就有时间去发现问题,找个好的精神治疗师给他纠正过来。

记者 父母为什么没能及时发现?  
陶:这就是中国很多家庭的悲剧。我们很多家长平时扮演的是老师的角色,而不是父母的角色。回家后和孩子之间的沟通就是监督他们学习。本来孩子上学到这里家里,需要的是家的温暖,但父母不明白自己的角色,这就会造成孩子的叛逆。我们这里的家长80%都很紧张,这就是家庭教育的失败。对孩子要求过高会造成孩子的无望,我们的家长不会抓大方向,除了关心孩子的学习,就是只考虑一些细节,比如孩子吃穿怎么样,穿得怎么样,这是从一开始的,动物都能做到。父母必须从小培养孩子的自信,培养自制能力,健康的人格没有培养起来的话,到了13、14岁出问题必然是然的。沉迷于网络只是一种表象,关键是要没有让孩子树立起健康的人格。

刚才有个女大学生上我们这儿来咨询,他已经20多岁了,心理年龄只有14、15岁,很不成熟,所以他就到了20出头才进入叛逆期,按理说在12、13岁的时候就应该表现出来了。这个孩子平时大大小小的事情都是父母替他考虑的,上什么学校,考什么专业,连每顿吃什么都是父母包办,过多的保护和替代就会导致这种问题。

孩子到我们这里来治疗,我们一般会让孩子在这儿呆上几天,和孩子互动,集体治疗,如果家庭的教育方法不改变,孩子出院后肯定还会复发。现在从我们这里出院的孩子已经有470人,其中85%都没有复发,剩下15%就是因为家庭环境没有改变而导致复发。其实家长为了孩子什么都愿意做,只是没人告诉他们该怎么做。

**“如果我们的国民生产总值再翻一番,我相信成年人沉迷的例子会多起来。”**

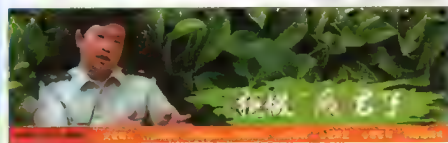
记者 小艺生前玩的《魔兽争霸》是单机游戏而不是网络游戏,您为什么在医学证明中认为他“过度沉溺不能离开网络游戏”?

陶:不管什么游戏,包括看动画片,过度沉迷都是孩子认知的改变。我有个邻居的孩子,才6岁,有段时间总想着去拔菜吃,后来才知道是因为看了《大力水手》。放《哪咤闹海》的时候,有孩子特别痴迷风火轮,也有到我们这儿来治疗的。游戏和动画都是通过视觉和情节的不断强化,对孩子的潜意识造成影响。当然,网游比单机游戏的影响更大,因为网游和现实更接近,有60%到70%都是相似的,比如里面的那些虚拟房子、车和现实里的很像。

记者 您前面所说的网络游戏这三个问题是否存在于所有的网络游戏之中?  
陶:网络游戏都存在这些问题,它就是把抓住了人性的弱点,比如表现欲、占有欲、嫉妒心理、暴力、色情等,这些都是青少年无法抗拒的,对青少年世界环境的影响也是很大的。国家也已经承认了网络游戏会让人沉迷,所以才会推出防沉迷系统。

记者 网络游戏对于孩子有没有什么正面的影响?  
陶:没有,至少现在还没有。

**陶陶网络成瘾治疗门诊**



陶陶开设的“陶陶网络成瘾治疗门诊”

记者 国家所倡导的绿色游戏和爱国游戏呢?

陶:这些游戏孩子们都不爱去玩啊。如果要找几个平衡点,触知性、娱乐性、教育性于一体,又不会让孩子沉迷在里面。

记者 会有这样的游戏出现吗?

陶:将来会有,还有一个问题就是游戏没有法治,也可以说是没有道德;随意杀人不用付出什么代价。

记者 尼采因哲学而自杀,梵高为艺术而自杀,您怎么看待他们?

陶:精神学有一句笑话:“要把自己变成精神病,就找个艺术家结婚。”梵高和尼采可能都有比较严重的心理问题,我以前也接触过一些艺术家的,他们绝大部分都有心理问题。心理不正常的人往往很执拗,希望把自己做到尽善尽美,表现在专业领域里就非常执拗,因为他们只有在工作中才能感受到快乐,事实上他们在现实中的人格和心理都是不健全的。艺术家和哲学家到了一定的境界,就会和现实格格不入。尼采和梵高他们所取得的成就不能抹杀,但他们人格上的不健全也不容否认。

弗洛伊德很重视一个人童年时遭受的创伤,他认为童年时遭受的挫折、磨难和不幸,都会在你成年之后表现出来。人这一生有两个关键时期,一是童年,二是青春期中,心理变化也会影响人的一辈子。

记者 成年人会上网吗?

陶:成年人和孩子一样,也会成瘾。我去德国,他们的网络沉迷者的平均年龄比我们要大五岁。一是因为他们对未成年人的管理更严格,二是因为他们的经济比较发达。德国150万有网的人,其中很多都是大学毕业后的失业,国家福利好,他们也不工作,就整天泡在网上。如果我们的国民生产总值翻一番,我相信成年人沉迷的例子会多起来。现在30岁左右的人都在为生计奔波,如果这些人的空闲时间比较多,生活比较安逸,沉迷的也会多起来。

不过成年人上瘾比未成年人上要要好得多,因为他们在心理和人格上已经成熟,沉迷对他们世界的改变不会很大。而未成年人在心智还没有健全前就沉迷进去,后果比成年人上瘾要可怕得多。

**“一个人心理有问题,谈两个小时话就把他给治好了,就能彻底改变他,你觉得这现实吗?这是不可能的。如果都靠说说话就能改变了,还要心理咨询师干什么?”**

记者 陶陶治疗中心旁边就是戒毒中心,您觉得毒瘾和网瘾之间有什么异同?  
陶:两者的相似之处在于都会产生早年情结,其它没什么相同点,生理和心理的成因都不一样。吸毒是物质性成瘾,网瘾是精神性成瘾,像习惯、赌博、迷信、购物的成瘾都是精神性成瘾,物质性成瘾只是为了逃避现实,贪图享受,精神性成瘾则非常容易火入魔。

记者 除了网络游戏外,网瘾成瘾还有哪些类型?

陶:我把网瘾成瘾分成六种类型:“单纯性网络成瘾症”以玩各类游戏、聊天及观看综合性节目为主,“情感性网络成瘾症”把全部的情感和精力投入到交友和两性恋情中,把在线的朋友看得比家庭的成员更为重要,甚至导致家庭和家庭的破裂,“网络游戏性成瘾症”将大量的时间和金钱花费在网络游戏等活动中,使家庭不和、财力丧失,“信息性网络成瘾症”花费大量的时间搜索和收集与自己工作、学习无关或者不切需要的信息上,造成工作和学习效率的下降,“程序性网络成瘾症”自认为能成为一名一流的游戏和计算机程序设计者,不能自拔,影响正常的工作、学习,“强制性网络成瘾症”不可自控地参加网上赌博、网上购物及参与商业活动。

记者 您是怎样对网瘾患者进行诊断的?

陶:我们有九条诊断标准,其中有四条符合我们这个标准就可以判断是网瘾成瘾。例如把上网作为每天的主要活动;每周超过五个小时,每周超过五天,持续一年以上;上网时都焦躁不安,心慌、出汗,一上网心理就平静下来,就有一种满足感,另外还有一些躯体的症状,比如视力下降、多汗、心慌、头晕、睡眠日夜颠倒。

病人来了之后,我们首先会让他填写这份SCI-90心理测试表,这是世界公认的专业心理量表,共有90个自评项目,用来从感觉、情感、思维、意识、行为以及生活习惯、人际关系、饮食睡眠等多种角度评估一个人是否有什么临床症状及其严重程度。

## 医学证明

北京军区总医院医学部出具的医学证明称小艺患有“网络成瘾综合征”



北京军区总医院医学部出具的医学证明称小艺患有“网络成瘾综合征”







## 起义 Arousal

黑夜，我睡得酩酊大醉，带着一身的疲倦，在十一点左右就爬出了被窝。

就在差不多午夜时分，我也不清楚当时具体的时间是多少，我突然被惊醒，不知道是什么声音吵醒了我，但我能清楚的听见从外面传来的叫喊声和射击声，我抱着身体挪动到窗户旁边，睡意顿失。

街道成为了一个混乱的战场。许多市民正拿着武器向什么人反击，一个又一个人在枪林弹雨中倒下。就在我努力试着分析这到底出了什么事情的时候，突然间一个邻居从我的窗户前面跑过。一颗子弹在那一刻——就在我面前——贯穿了他的头颅。鲜血和头骨碎片飞溅着涂满了我面前的玻璃窗，画出了一幅极其恐怖的艺术作品，我已被完全惊醒，随着一颗炮弹在我家附近爆炸，我抄起武器便冲了出去。

整个地区已完全失去控制。人们叫喊着向着目标射击。我能听见空中呼啸的子弹飞过我耳边的声音。烈火和爆炸中，不断有人被击中，伤者在地上痛苦的哀号着，死者则安静的躺在地上。我奔跑着穿梭在人群之中，发现自己正处于作战的最前沿，我们的敌人正隐藏在掩体后射击，我可以很清楚的看见他们。

“拿上这个，大卫！”一个男人叫住我并往我

手里塞了一个小型的通讯器。那是罗杰，我的哥哥，我父母的第一个儿子。通讯器这东西可以被用来在通讯频道中和其他战士联络，我将它安装在我的左耳中。就是在顷刻之间，我便清晰的听到了频道主监的声音，他是指定来领导一组市民战斗的。同样，频道系统也是最近才被建立起来的，旨在建设一个更有效的协同作战体系。

“F区发生激战！小组，立即到奥利文超级市场前门集合，迎战敌军！收到回复！”汤玛士，我的频道主监，在线上嚷出他的命令。

“长官，这里是大卫，这里是大卫。我刚刚加入这个大队对，似乎错过了些什么东西。请求了解发生了什么事。再重复一遍，这到底见了鬼的发生了什么事情？完毕。”我决定先弄明白这儿的混乱局势。

“欢迎来到反侵略战场，年轻人！我们正在遭到NORTON部队的攻击，从午夜开始到现在，他们已经控制了城市的东部。他们全副武装并且携带着重，人数不详。我们得把这帮家伙从这儿打出去。收到回复！”我听出来这声音里带着愤怒和那么一点儿恐惧。

NORTON, National Office of Residence Training and Organizations Normalizing——全国居民训管和社团规范化办公室——的缩写。这是第十七城市中最主要的从事公共秩序管制工作的官方机关，它为“系统”本身所直接支持。据传言说，建立了“系统”的那

家伙也在这个办公室的身后抛下了自己的影子。因此，他们的部队可谓装备精良，训练有素。

我一边回应着我的频道主监，一边意识到现在的局势是多么的严峻：一枚炮弹击中了距离我大约五到六米的地方，我的耳膜都快被震裂了。我紧紧的握着手中的自动步枪，越过街巷，直冲向位于超市前门的集结点。当抵达集结点的时候，我发现这里的情况也没比其他地方好到哪里。我们还在遭受着激烈的攻击并且伤亡惨重。我一边向敌人掩体的方向开火——即使我根本不清楚敌人具体在哪儿——一边跑着穿过街道，并且终于找到了频道主监汤玛士，他是个中年男人，正躲在街角处的一个垃圾回收箱后面。

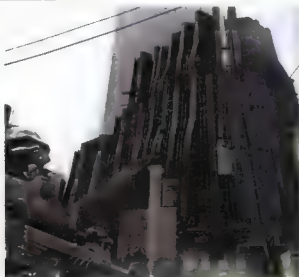
“列兵大卫前来报到，长官！”我终于和汤玛士取得了联系。

很显然，我的长官已在战斗中麻木，我好容易才努力让他明白我是谁，此时，数量惊人的敌军士兵操纵着先进的武器向我们发动着猛烈进攻，时不时还有一些武装直升机从头顶尖叫着飞过，坦克和装甲车从不同的方向朝我们发射着炮弹。

“我们需要重型武器，长官！”我对看汤玛士大喊，“我们需要请求支援，长官，否则就会被压制住然后被野草一样割掉！”

汤玛士将他的脸转向我，但就在这一刹那，一枚子弹准确的命中了这个注意力不集中的男





人的头颅，他毫不迟疑的就死了。

“小队，全体人员注意！”我在频道里喊道，“这里是火卫，汤姆士阵亡了！再重复一遍，汤姆士阵亡了！现在我来指挥，我来指挥！收到回复！收到回复！”我认为作为一个前频道指挥官最后给予注意力的人，我有责任承担其指挥的责任。

很快的，我收到了来自于所有还存活着的队友的回复。十三个队员幸存，其中有九个男性。我并不喜欢“十三”这个数字。但是我现在可没有时间去思考有关数字的问题，我必须带领他们对付越来越猛烈的敌军火力。

就在我们逐渐无法继续抵抗，我也开始考虑撤退的可能性时，突然，通讯器里收到了一个讯息。那是一条公共广播。我和他每一个还活着的战士都被告知：援军已经出发，我们需要再坚守目前的战线三到五分钟。

感谢上苍！我有可能被救了，我这样想着。

从从来没有体会过如此漫长的三到五分钟，就像是三到五百年那么漫长久远，甚至到五个世纪。我记不清我是怎么坚持下来的，也记不清我是何时从公共频道里听到了这个激动的声音：

“援军到啦！”

就在几秒钟之间，数不清的飞弹、火箭和炮弹从天而降。NORTON军队的阵地刹那间被烈火、硝烟和爆炸所覆盖。巨炮撞击着我的耳膜，我感到从未有过的美妙——以前听音乐会也从来体会不出来的美妙。大约二十分钟之后，这出宏伟的歌剧终于落幕了。我的周围只缭绕着火的细语和风的呢喃。战斗结束了。

并且，我们赢了。

在我们检查战场的时候，令人目瞪口呆的，大量的NORTON军队的士兵和军官的尸体在废墟中被发现。在我们的队伍中，我又看到了那个男人，那个用两次演讲——一次献下的，和一次公开的——改变了我的整个人生的神秘男人。他正在命令我军执行恢复歼灭任务。在我真正看见他之前，我就确定他一定是援军。从一开始，我就能感觉到他身上散发出来的强大力量，并且这种力量使我坚信他一定是那个将来能够拯救我们的人。

这次，他真的帮了我们一个大忙。我还坚信，他一定会给我们提供更多的支持，并且拯

救我们这些他曾经拯救过的人民。

## 计划 Arousal

除了今晚整整三天，第十七城市一直沉浸在保卫它的自由的胜利所带来的热烈气氛中。色彩绚丽的霓虹灯代替了燃烧的战火，人们用舞蹈、歌唱和购物来表达他们的欣喜若狂。

出人意料的是，那个男人并未出现。在那次可以说是由他带给我们的胜利之后，他就消失了。我的一些朋友想为他举行一次庆祝派对，但我们根本不知道怎么样才能找到他。我也想和他再谈一谈。毕竟，他改变了我的生活，让我知道了很多我从来没有接触过东西。尽管我们之间并未熟识，但我认为自己确实应当去感谢他。

一个月后，一个偶然的机会，我打听到了那个男人在这个城市中的住所。这个消息来源于一个在酒吧里面喝得酩酊大醉的人。这种暗示告诉我，那是一个很小的地方，从来没有人注意过那个地方。看来，那个男人自己也并不常来这里居住。就当 I 跟随进他的屋子的时候，我看到的只有一片混乱。

显然这里已经空了一段时间，至少从一周前开始就已经没人居住了。我检视了一下这个屋子，看见了散落在地板上的许许多多文件纸片，就在——瞬间，我注意到一个笔记本。我的目光之所以能够迅速的锁定这个被绿色硬皮包裹着的，看上去很破旧的普通普通的笔记本的原因是，这个完整的笔记本在遍布整个屋里的凌乱纸片中显得那么与众不同。我打开了这个笔记本，之后便看到了一些手写的文字：

“……‘第十七城市’是我们的目标，但不是目的。VIRUS 万岁！”

“……为什么每一位圣人都会会有一个痛苦的人生和血腥的终点？为什么没有人理解圣人的神圣使命？我的主人，您的神圣工作在正被如此之多的愚蠢的人们所误解，并且确实遇到了我们从来没有遇到过的困难。现在，这项工作——确切地说是天职，我们神圣组织的天职——正要为圣人的正义找到出路……”

“……我可以清楚的记得我们 VIRUS 组织第一次将理念运用到实际行动之中的那一天。我永远也不会忘记那令人恐惧的时刻，那是我们的，我们的胜利日！我能回忆起那些被吓坏了的男人和女人们惊恐的一遍又一遍的重复的喊出我们的名字。是的，VIRUS, Victorious International Revolutionaries United System, 战无不胜的国际革命者联合体系，我们这个时代最神圣的组织，所有智慧的人们

都会追随的组织……”

“……这是一个革命的年代，这是一个重塑的年代。当我们将目光覆盖这个世界的时候，会发现许多不同的体系统治着不同的部分。我们听见爵士统治下的人民的哭喊。从日出之地到日落之山，全国居民培训和社团标准化办公室——NORTON with Worldwide Intelligence Normalizing Digital Office & World System——WINDOWS，世界情报标准化办公室和世界体系——正在摧毁着每一个独立的自由人和自由意志。不同的理念被压迫所扼杀。数位行政系统——DOS, Digital Office System——为 WINDOWS 留下了一个单级世界和一个坚定的盟友，也是最血腥的一个盟友……”

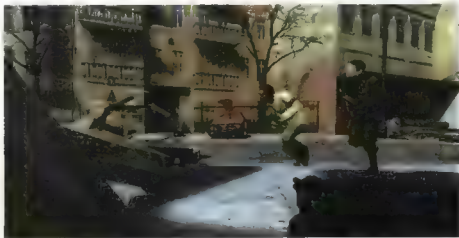
“……NORTON 以血色的忠诚和滴血的尖刀服侍它的主人。曾经有一个伟大的组织，创意独立地平线——CIH, Creative Independence's Horizon，一个仅仅是想让人们知道不同的观点的组织——被暴力完全毁灭了……”

“……哦，我的主人，您所期盼的日子来到了，我们开始了革命，尽管鲜血和白骨遮盖大地，但是希望和阳光仍然占领着天空。命运的讯息传来，我们正向着新的时代前进。我们不需要其他的‘系统’。只有一个‘系统’可以统治世界，那就是战无不胜的国际革命者联合体系！今天我们听到了变革的声音和勇气的声音。千千万万勇敢的男人们和女人们正从他们的家中跳出来，集合在大街上。而大街从前都是被那些懦弱的武装力量所控制。现在已经变成了欢庆您——我们神圣的领袖——的神圣功绩的乐园……”

“……同胞们，或许我们的神圣工作不会在第一个一百天之内被完成；或许不会在第一个一千天之内被完成；甚至不会在第一个年代内被完成。但是让我们就此开始！开始新的治世和新的契约！这个世界不是属于那些腐败的家伙们的，而是属于我们的！VIRUS 的王国正在前进中，同胞们，一边前进一边打击着那些资源拥有者们。为了我们的主人，为了他永恒的统治，VIRUS 万岁！”

“……如此多的NPC们加入了我们的队伍，尽管他们根本不知道我们的神圣目标。他们只晓得解放、自由和幸福，但他们也不知道鲜血。是的，这很好。我们需要引导他们，同胞们，假使他们是我们的同志。为了神圣的革命事业，任何牺牲都是可以接受的。他们是很好的工具……”

“……让我们起来吧，同胞们。VIRUS 万



岁11。”

我突然注意到自己浑身已经被汗水湿透，但是没有什么能阻挡我的继续阅读。

“下面是战无不胜的国际革命者联合体系成立以来所有的革命细节……”

1993年10月8日，13时整，攻击DOS，歼灭497目标，被FORMAT在1056目标上击败……

1995年3月13日，9时35分，攻击DOS，歼灭2309目标，被FORMAT在2954目标上击败……

1996年9月1日，21时30分，攻击WINDOWS，歼灭951目标，被FORMAT在1113目标上击败……

1998年4月17日，12时整，攻击WINDOWS，歼灭5980目标，被FORMAT在8715目标上击败……

2000年1月29日，17时25分，攻击WINDOWS，歼灭1092目标，被FORMAT在5642目标上击败……

2000年7月4日，22时20分，攻击WINDOWS，歼灭2394目标，被NORTON在24目标上击败……

2002年3月15日，7时10分，攻击LINUX，歼灭57目标，被FORMAT在543目标上击败……

2003年11月23日，10时40分，攻击WINDOWS，歼灭124目标，被FORMAT在567目标上击败，被NORTON在97目标上击败……

2004年5月16日，21时35分，攻击WINDOWS，歼灭82目标，被FORMAT在643目标上击败……

2004年12月24日，12时35分，攻击WINDOWS，歼灭44目标，被FORMAT在702目标上击败，被NORTON在56目标上击败，被SYNTEC在21目标上击败……

2005年4月15日，15时20分，攻击WINDOWS，歼灭0目标，被FORMAT在493目标上击败……”

这个笔记本里展示了难以胜数的革命行动！我被完全全的震撼了，以至于手已经不能拿住这个轻轻的小本。所有我所知道的现今的系统

都被这个革命联盟攻击过。而且，是的，我们是工具，我们仅仅是为了那些革命者的神圣目标

而应当服务和牺牲的工具。我们仍然是NPC……

但是，什么是“F-O-R-M-A-T”？综观整个笔记本所记载的内容，可以发现，革命组织的多数行动都被这个力量所击败了。

噢，刚才我注意到，后面还有一页“索引”，……省略词……

……FORMAT: Formalizing Order & Re-

grouping Mankind Assault Troops，秩序正常化和人类重组化突击部队……”

哦，真的吗？很久以前，我听长辈们谈起过，有一个特殊的组织维持着这个世界的秩序。面对叛乱，统治者所最后依靠的力量就是这个组织。这个组织显得很直截了当，名字是这样，它的行动亦是如此。

秩序正常化和人类重组化。秩序正常化。人类重组化。

……恐惧袭来，我拿着那个男人留下来的笔记本时间越长，我便越感到寒冷。

毫无疑问的，恐惧会来临得由充足。从第一次和那个男人在秘密的状态下见面，我就感觉到他可以控制一切，世界上没有什么东西能让他紧张。但是，这一次，这本笔记本以及它本身的存在都在向我展示它的主人在离开时是如此的惊慌失措，它的主人是一个足够强悍并且曾经击败过NORTON部队的英雄。对那个男人来说，这个笔记本无疑是至关重要的，多么恐怖的事物才有可能让这样一位英雄将如此重要的物品留在一个狭小混乱的屋子里！

“……被FORMAT在……上击败……”，这样的词汇背后，我仿佛看到了那个突击部队的可怕面孔，那或许是一个有着钢铁重拳，将一切置于自己黑夜一般的斗篷之下的强大的魔鬼或者怪物。它正在张开血盆大口，用沉重铿锵的语气对全世界宣布：“你们被歼灭了！”

波动的麦来，我把笔记本掉落在地上。那个男人早已溜走了，我这么想着，我怎么才？这时，我扭过头，目光落在左臂上，在靠近肩膀的位置有一个标志。那是我所服役的民兵部队的标志。我可以清晰的看到布薇章上那交叉的剑，以及这样的字样，“为了自由”。

自由。一个被每场战争所牵若神明的，多么荣耀的目标！每一次血腥的战斗，冲突，甚至核子战争，都被这个荣耀的目标所神圣化了。为了这个目标和那句名言“自由不是免费的”，成千上万的伤亡被忽略和遗忘了。是的，全人类的解放，这是一个多么永恒的话题！但是，那些被要求牺牲他们的生命以及未来的男女，从来也没有看到问题的核心，那就是整个过程中他们一直在被某些人像一堆工具一样任意的利用。某些人，就像那个男人一样的某些人，用那些自利神圣化的目标——而事实上他们是想建立一个由一个领袖和一个团体所统治的王国。千百万平民从他们的家中冲出来，女人们扔掉了鲜花，拿起了突击步枪；男人们放弃了足球比赛，拿起了手雷。所有的无辜的平民们都为了一个被某些人所定义的圣神的目標而行动了起来，但是他们根本不知道某些人是怎么想的。因此，他们放弃了真实而落入了幻

想当中，这个幻想着上去是如此的美丽，以至于没有人能看见它绚丽帷幕后面的阴暗角落。

一旦有一天，这个色彩斑斓的梦境幻灭了，这些无辜的人们得面对一个多么痛苦的黑暗的惨淡现实！那个“某些人”已经消失了，或者根本就没有出现过。全人类的平等与解放，这个白日梦境，它所要求的代价便是全人类的生命。

这时，我的思绪被从很远很远的地方传来的声音所打断。那是一种类似于雷声的声响，在我听上去，那声音似乎是位于大约三公里远的地方，但是却正在飞快的移动着。

FORMAT，这个巨大无朋的魔兽正在前来，让这个混乱的社会秩序正常化，并准备重新建构我们——人类。是的，我们这个物种并没有令它的创造者欢喜，因此我们需要被重新建构。

可是，到了这个时候，我仍然怀疑被那个我曾经奉若救世主的男人称为“NPC们”……

那个声音越来越近了。我把笔记本从地上捡起来，轻轻的放在旁边的桌子上。我可以清楚的看见桌子上的浮尘，然而一会儿之后，这个世界上将连一粒尘土都不会留下。

我走出屋子，走进了大街上的人群当中，他们都吓坏了，所有的这些无辜的但是愚蠢的人们都吓坏了。很多男人和女人、男孩和女孩哭喊着他们亲爱的名字，从我的身边跑过。在西边大约一千五百米的地方，在天空和大地接壤的地方，我可以看到那个雷声的源头。

我紧紧的闭上了眼睛，让过去几周里的画面从我的脑海里一个接一个的播放。“系统”，那个男人、我的父母、还有我从前的名字——NPC1228……

我感受到了扑面而来的冲击波。我伸开双臂，微微的张开了嘴。

我们就要被规范化了……NPC们。

我现在要去拿弹药给那个戴着方框眼镜的男人。

整个城市里面并没有什么改变，它的名字仍然叫做“第十七城市”，并且它仍然由“系统”所统治。我，NPC1228，仍然在从事着“系统”安排给我的工作。现在是从秩序正常化和人类重组化突击部队镇压革命并且控制局势之后的第三个月。拜“系统”的一个机构——SAVE, Statistics Agency Via Existence, 现存统计局——的档案室所赐，我们保留了关于那痛楚经历之前的所有记忆。资讯规范和公共意识普及化世界立法联盟——FIREWALL, Formalizing Information & Republicanism Expansion Worldwide Allied League of Legislation, 一个由NORTON和其他防卫组织所共同组成的国际性机构——正在担当着整个“第十七城市”的安全保卫工作。

事情看起来每天都跟往常一样。哦，我忘记提了。其实并不是每件事情都显得跟往常一样。昨天，我遇见了一个离开我家门的女人。她对我说：

“您是1228先生吗？不要担心，我并不是为了弹药而来的。我只是想来和您聊一聊。”

【剪报代码：1262】

## 自由 Arousal

自由，一个被每场战争所牵若神明的，多么荣耀的目标！每一次血腥的战斗，冲突，甚至核子战争，都被这个荣耀的目标所神圣化了。为了这个目标和那句名言“自由不是免费的”，成千上万的伤亡被忽略和遗忘了。是的，全人类的解放，这是一个多么永恒的话题！但是，那些被要求牺牲他们的生命以及未来的男女，从来也没有看到问题的核心，那就是整个过程中他们一直在被某些人像一堆工具一样任意的利用。某些人，就像那个男人一样的某些人，用那些自利神圣化的目标——而事实上他们是想建立一个由一个领袖和一个团体所统治的王国。千百万平民从他们的家中冲出来，女人们扔掉了鲜花，拿起了突击步枪；男人们放弃了足球比赛，拿起了手雷。所有的无辜的平民们都为了一个被某些人所定义的圣神的目標而行动了起来，但是他们根本不知道某些人是怎么想的。因此，他们放弃了真实而落入了幻



这个笔记本里展示了难以胜数的革命行动！

我被完全全的震撼了，以至于手已经不能拿住这个轻轻的小本。所有我所知道的现今的系统

都被这个革命联盟攻击过。而且，是的，我们是工具，我们仅仅是为了那些革命者的神圣目标

而应当服务和牺牲的工具。我们仍然是NPC……

但是，什么是“F-O-R-M-A-T”？综观整个笔记本所记载的内容，可以发现，革命组织的多数行动都被这个力量所击败了。

噢，刚才我注意到，后面还有一页“索引”，……省略词……

……FORMAT: Formalizing Order & Re-



## 自由 Arousal

自由，一个被每场战争所牵若神明的，多么荣耀的目标！每一次血腥的战斗，冲突，甚至核子战争，都被这个荣耀的目标所神圣化了。为了这个目标和那句名言“自由不是免费的”，成千上万的伤亡被忽略和遗忘了。是的，全人类的解放，这是一个多么永恒的话题！但是，那些被要求牺牲他们的生命以及未来的男女，从来也没有看到问题的核心，那就是整个过程中他们一直在被某些人像一堆工具一样任意的利用。某些人，就像那个男人一样的某些人，用那些自利神圣化的目标——而事实上他们是想建立一个由一个领袖和一个团体所统治的王国。千百万平民从他们的家中冲出来，女人们扔掉了鲜花，拿起了突击步枪；男人们放弃了足球比赛，拿起了手雷。所有的无辜的平民们都为了一个被某些人所定义的圣神的目標而行动了起来，但是他们根本不知道某些人是怎么想的。因此，他们放弃了真实而落入了幻

想当中，这个幻想着上去是如此的美丽，以至于没有人能看见它绚丽帷幕后面的阴暗角落。

一旦有一天，这个色彩斑斓的梦境幻灭了，这些无辜的人们得面对一个多么痛苦的黑暗的惨淡现实！那个“某些人”已经消失了，或者根本就没有出现过。全人类的平等与解放，这个白日梦境，它所要求的代价便是全人类的生命。

这时，我的思绪被从很远很远的地方传来的声音所打断。那是一种类似于雷声的声响，在我听上去，那声音似乎是位于大约三公里远的地方，但是却正在飞快的移动着。

FORMAT，这个巨大无朋的魔兽正在前来，让这个混乱的社会秩序正常化，并准备重新建构我们——人类。是的，我们这个物种并没有令它的创造者欢喜，因此我们需要被重新建构。

可是，到了这个时候，我仍然怀疑被那个我曾经奉若救世主的男人称为“NPC们”……

那个声音越来越近了。我把笔记本从地上捡起来，轻轻的放在旁边的桌子上。我可以清楚的看见桌子上的浮尘，然而一会儿之后，这个世界上将连一粒尘土都不会留下。

我走出屋子，走进了大街上的人群当中，他们都吓坏了，所有的这些无辜的但是愚蠢的人们都吓坏了。很多男人和女人、男孩和女孩哭喊着他们亲爱的名字，从我的身边跑过。在西边大约一千五百米的地方，在天空和大地接壤的地方，我可以看到那个雷声的源头。

我紧紧的闭上了眼睛，让过去几周里的画面从我的脑海里一个接一个的播放。“系统”，那个男人、我的父母、还有我从前的名字——NPC1228……

我感受到了扑面而来的冲击波。我伸开双臂，微微的张开了嘴。

我们就要被规范化了……NPC们。

我现在要去拿弹药给那个戴着方框眼镜的男人。

整个城市里面并没有什么改变，它的名字仍然叫做“第十七城市”，并且它仍然由“系统”所统治。我，NPC1228，仍然在从事着“系统”安排给我的工作。现在是从秩序正常化和人类重组化突击部队镇压革命并且控制局势之后的第三个月。拜“系统”的一个机构——SAVE, Statistics Agency Via Existence, 现存统计局——的档案室所赐，我们保留了关于那痛楚经历之前的所有记忆。资讯规范和公共意识普及化世界立法联盟——FIREWALL, Formalizing Information & Republicanism Expansion Worldwide Allied League of Legislation, 一个由NORTON和其他防卫组织所共同组成的国际性机构——正在担当着整个“第十七城市”的安全保卫工作。

事情看起来每天都跟往常一样。哦，我忘记提了。其实并不是每件事情都显得跟往常一样。昨天，我遇见了一个离开我家门的女人。她对我说：

“您是1228先生吗？不要担心，我并不是为了弹药而来的。我只是想来和您聊一聊。”

【剪报代码：1262】





文/编辑

我常常想，我在什么时候见到过你？  
或许便是我行走在一条不知名的路上，你是在那路口等着的了，可我知道，你所等的，并不是我，不是一只长着蓝眼睛的黑猫。

我笑，笑我自己自作多情。

我等的，一辈子也得不到。天上的星轨各有定命，又能想些什么？可我不知道，我为什么会喜欢上这样的人。

你傲，你倔，你倔强、任性，你不懂温柔，不懂何为善解人意，不懂什么是一笑倾城。你有什么可让我去喜欢的？

你在杭州用剑刺伤那个带着漂亮女孩的小痞子，居然如此惊惶失措，几乎丢了魂似的拔腿而去，转身一刻泪雨纷飞。我在城墙上看到了，觉得好可笑，这便是什么？那个宛如月亮般高傲的少女，终究不过是一个情怀如诗的小姑娘，你手拭着泪，脚步踉跄路路。

我从城墙上离去，黑发与阳光纠缠，模糊不清。

几天后，那个小痞子进了林府，月光正好，天空清朗。你穿了裙子，勿忘我的颜色。你站在树下，轻浅一笑，艳若梨花，微一抬头，红了脸，问那个痞子：“呐，我好看吗？”竟出了奇的温柔。

小痞子摇头晃脑，不知所云。我又笑，笑他这时怎么不懂风情，不知是那台上唱戏的，挽你的手，在你耳边轻笑，说“娘子好看”。我一只猫妖都懂，他怎么就不明白？

大概是为了厢房里，那个女孩，做贼儿的那一位。

我叹气，你，也为我。

你怎么就喜欢上那么一个人了呢？不解风情的人类，自私自利，为了欲念为所欲为。然后我想，你也是个人类，只有人类，才能给你我给不了的。

我输了，还没开始，已经结束。

我还有一丝念，即使不去追求得到，也需要修炼，直到有一天我不再为红尘所动。

然而，有一天我路过扬州，却又见到了你，我苦笑，这可不是缘？夜里，你为他披衣，看着他的睡容喃喃自语……在你心中，我到底是什么呢？

你居然会如此问我？他在你心里……又是什么？我摇头，闭上了眼睛。不要看，不想看。

然后你为了那个小痞子，自己却被关进牢里。我化做原形去看你。你说，小猫，你怎么会进来？这儿可黑了。你的头发垂下，轻轻碰过我的脸，那样柔软的，散发着梨花香味的青丝拨弄起我心海一点一点涟漪。我低下头不说话，心想幸亏你看不到一只黑猫热得通红的脸。

你不认识我，却关心我，……很开心了。你很喜歡那个小痞子吧？才要放千金小姐的身份，跟随这个愣头愣脑的傻小子闯江湖救他喜欢的人。明明那个小痞子也很喜欢你，可惜你们中间，夹杂了那个叫灵儿的女孩子，只因他，也爱她……

你与我一样，都被命运所玩弄。

我在牢里陪你一夜。对于现在的我来说，几百年的光阴都过去了，那一夜是很短暂的，就像天边一瞬划过的流星，转眼即逝，可是几百年来，被你拥抱的感觉却永远难以忘怀。你的怀抱温暖，你的话语温柔，你叨叨唠唠说李姓的小痞子，说他的倔，说他的笑容，夸他其他都如微风扑面。我看看你，你瘦了，陡然想哭。

你抚摩我光滑的皮毛，忽然像是想起了什么，笑吟吟的说：“小猫，等我出去了，见到了他，给你一条鱼好不好？”我一震，几乎跳出你的怀抱。无论是什么时候，你眼里都是没有我的。就算我化为了人形，你又会喜欢我吗？你会喜欢上一只蓝眼睛的猫妖？

大概是……不会的吧？你仅仅只是个人。

你睡着了，我悄悄的去。夜静心冷。那些星星呢呢喃喃，那些云朵欲语还休。我站在高高的檐角上，夜风微凉，吹拂我的脸，像是一只手指，它指向远方，而远处的路途遥遥迢迢，看不尽归路。这让我想起到水边小渔村冰凉的手指，是那样轻，那样柔的触碰着我的脸颊，她说，小猫妖，你别哭。

你，别哭……

我自然不哭，自以为心如死灰还可以复燃。然，却是加快了自己的死亡。

我不该去见你，因为见你那一面，就是最后的一面了。

我回到了水边继续修行。指点可起万层浪，水能能舞千里云。我从水镜里看到了你，去了京城，去了蜀山，去了锁妖塔……然而到了后来，小痞子也算不到了。一只南来的飞鸟啄着嘴，它说，锁妖塔？锁妖塔早被那个姓李的小混

蛋弄塌了。

我一惊……夜观天象，你的命运已殒……原来，是这样……

水镜里看到你和他约定，述说着吃到老玩到老的誓言。看到塔塌的前一刻，你是那样的说，我们三人要永远在一起不分开……而到了最后你却是那样决绝的扑了上来，如同飞蛾，在扑火的瞬间起舞，美丽无边，将他与灵儿拦在了奈落之前。

他会永远记得这个承诺吗？这个誓言不过是为了自己制造的美丽幻想，明知道总有一天幻想会破碎，但仍乐于深陷其中不可自拔。哪怕是自欺欺人也好，只要是换得心灵的片刻自由与幸福罢了。

“我不苛求你施舍什么爱情，只是希望有一天，在你的记忆里，能有过林月如这样一个肯为了你付出一切的女子……仅仅只是这样而已，这就够了……”

我感觉到，那个瞬间，你的感受，如同我一般。可是我不如你，你为了你爱的人付出生命，可，我还是逃避了自己的爱情。

我还是去了蜀山，想祭奠你，哪怕付上我的命，因为我知道，我能为你做的，就只有这一些了。我拾起了那些锁妖塔的残砖碎瓦，看着想着，眼泪一颗一颗掉了下来，砸在地上，片片破碎。那剑圣看见了，我，叱一声妖孽，上前要抓。

“师兄不可，这妖非孽障，望您手下留情。”一个声音突兀的响了起来，酒剑仙拦了剑圣，走到我身边，拍了拍我的肩膀。“小猫……”

我痛哭出声，就那样疯狂的转过身子撇过了对方的衣襟，撕心裂肺的喊叫：“你们没有救她，酒剑仙叔叔……你们，你们都没有救她……”酒剑仙看着我，冰冷的拍了拍我的头。忽然间如利剑破胸而过，呼吸不得，我把头埋在了对方宽大的怀里泪如雨下。

她死了，你们都没有救过她……

上穷碧落下黄泉，两处茫茫皆不见！

我不应该与你相见，因为我忘了，我只是一只带来厄运的黑猫。

可是我，一直，一直，一直都很喜欢你。

哪怕你从来就不曾知道。

梨花带雨泪婆娑，人间几何？

野渡寒桥，弯月冷如钩。几生痴情，更向谁人说？可奈何！

【蜀报代码：1273】





## 盗版不死

文/阿咏

说实在的，十年前第一次在那个阴暗角落见到盗版游戏碟时，根本未曾想到这个行业会如此的漫长。

那年的冬天，清冷，在家里憋得快发狂时，一个叫大K的同学说：“那，跟我去买便宜货。”我一跃而起，于是走到一个有铁栏杆的路口，向下进入了一条螺旋形的青石路。

那些斑驳的黄色墙皮至今仍能被我记起，它们真该觉得荣幸。我那时觉得自己走入了老照片或是闯进了三十年代上海滩的一条弄堂里。然后我看到了许多不一样的人，他们说着同样的话：“同学，要不要买碟？”他们的目光游离不定，脸色也是齐齐的发育，让人有些害怕。我不禁缩缩脖子，看看大K。

“那，就是这里了。那，我们随便找一家进去了。”于是我们随一个比较白净的年轻人走，一直走，仿佛没有目标的一直走。我感到自己进入了哪部电影的哪个熟悉的情节里。大K有一搭没一搭的和那个年轻人说着话，还抽空凑到我耳边说一句：“那，要摆出好像很熟的样子

来。”我点点头，随后他们走进了有着昏黄灯光的楼梯间。

一个老妇人心不在焉的洗着衣服，看到我们进来，似乎有些无所谓又有些兴奋的擦擦手，打开了身后小屋子的门。我有些惧怕这种有着层层机关的地方，歪头看看，大K似是颇坦然，我们走进来，那里的桌子上有十几个大塑料盒子，里边满满地装着光碟。我似乎松了一口气，心里奇怪为什么不摆到外面去卖，那会有更多顾客。可也顾不得问，自顾自地挑了起来。

年轻人点上支烟，氤氲的雾升腾起来，灯光更加昏黄。他和那妇人说着生意不好做，近来赚得紧什么似的，似是有许多愁。我听得心中一紧，想：“抓得紧？这里都是坏人吗？”于是匆匆又换了一些碟，付了并不算很多的钱就逃了出来。我问大K，他说：“那，最近

都是这样的。”我们沿着原路一直走，一直走出这张发黄的老照片，心里慌的厉害。

夕阳在这里也是诡异的金色，我也有了些做贼的感觉，怪怪的。

这就是我第一次买盗版时的状态，不知为什么会如此清晰地想起，除了颜色有些单调。那时真是什么都不懂的，只感觉有些害怕，有些刺激有些说不出的味道。后来偶然的一次说起，老K嘿嘿笑着说：“那不过是我第二次去，第一次是人带着我的，那，就像你一样，像个小贼。”

补充说明一下，我择回家的第一盘花花绿绿的盗版碟居然是一只试玩版合集，而且数月后才明白为什么上面的几十个“大作”都短得像广告……

在经历了多年的买盘生涯后，世风渐变。网络游戏风行，硬盘容量狂涨。盗版游戏盘渐渐没了生存的空间，可那些人的HP真的就很高，仍然顽强的活着。

不过，迎面又来了：

“《大长今》要不要？DVD压缩完整版新鲜出炉！”

“你们……还在啊？”  
我咬牙切齿的说。■



## 游戏漏洞 VS 游戏道德

文/卜竹

无论是在现实社会还是游戏的虚拟世界，永远都会存在着可能被人利用的漏洞。对于这些漏洞，除了社会管理者努力修补着漏洞外，社会成员在对待漏洞的态度上则是分成了两大派：一部分守法的社会成员会用道德的力量约束利用漏洞的行为，另有一部分人，则在这些漏洞被堵上之前，“最大化”的利用着它们。

在《魔兽世界》里，也存在着不少这样的漏洞，而围绕着它们，也产生了同样的两派，以及与此对应的相左观点。前者认为，凡是有损其他成员利益的行为，任何游戏中的成员都应自觉抵制。而后者却声称，只要没有违反官方的明文规定，那么一切行为都是我自己的自由。

对于持第一种观点的“自觉守法者”，我觉得大家最好能直面这样一个事实：那就是无论你们拥有多么道德高尚的观点以及多么强大的舆论压力，总会有那么一部分人坚定不移的利用制度漏洞为自己牟利。而道德舆论压力，远没有一个及时颁布并能坚定执行的新规范能更有效地控制那些钻空子的成员。更何况，在很多时候，守法者和钻空子者争议的问题谁是非非，并不那么清晰明了。在执法者下结论之前，打着道德的旗帜强迫其他成员服从自己的意志，这种行为假如不加控制的话，很

有可能在社会中造成新的不平等。

所以，对于那些钻空子者，守法者用不着以道德法官的身份大张挞伐，而是可以在规范允许的范围内，作为一个普通玩家，给予自己认为适当程度的抵制，这就等于让他们在利用规范漏洞损害他人利益时，必须承担更大的代价。假如这代价超过了他们依靠钻漏洞所获的利益，那么这些投机取巧的行为自然就会停止。

而对于那些不顾别人的意见，执意要靠钻空子为自己牟利的人们，我想需要提醒的是，其他社会成员对你们的看法也是你们自己利益的一部分。从外表上看，依靠钻漏洞获得利益似乎是凭空得到的好处，但当这种行为被社会普遍谴责时，钻空子者在获得额外利益的同时，还必须付出有损自己名声的代价。即便你是一个利益至上的人，也应该判断一下钻空子的所得是不是值得自己担负起相应的坏名声——特别是在《魔兽世界》这种注重团队精

神的游戏中，不参加团队活动几乎就品尝不到游戏的任何乐趣，所以，一个玩家的名声可能要比一两件装备重要得多，用名声和道德换钱，这并非是件划算的事情。

其实，无论那一派玩家，我们都共同的利益所在，那就是我们一起生活的《魔兽世界》。拿副本来说，反复重置副本带来的服务器不堪重负，受损的不仅是那些守法玩家，当然也包括刷副本的玩家自己。在官方针对这件事情不得不修改怪物物品的掉落率，限制玩家在一段时间内进入同一副本的次数之后，我们发现，这个新法令给包括钻空子者自己在内的所有玩家都造成了不便。甚至于假如没有暴雪及时的管理，整个《魔兽世界》都有可能在这玩家的破坏下毁掉，让我们喜爱的这个世界毁于一旦，这些也是钻空子者自己同样必须付出的代价。■





# 少儿不宜

文 / 刘纯银

记得多年前，最好的电影广告词是四个字——“少儿不宜”。按理说，把少儿们划出界外是限制了观众人数，对市场不利，可电影业却趋之若鹜，非得把好好的电影挤进“少儿不宜”的队伍里不可，无他，就因为这四个字后面隐藏了无限的想象空间，超越一切华丽的广告宣传，给你非看不可的冲动——不管你是不是少儿。据说，有关部门就是为了不让分级制度被商业所利用，才导致后来电影分级无疾而终的。

多年后，电影的“少儿不宜”不怎么被提起了（虽然不时还有几张露点剧照见诸八卦杂志以招徕看客），但这个炒作手法已被新兴的娱乐——网络游戏继承，还改了个说法，叫做“成人网游”。游戏里的 MM 造型无一是天使脸蛋、魔鬼身材和惹火服装，这不必说了，在宣传时总要擒擒故纵放几个烟雾弹，照官方说法是：此游戏过于血腥暴力，PK 时会掉掉掉经验，不适合心智尚未成熟的未成年人，所以被称为“成人网游”，还不忘发布一些煽情截图和视频来供玩家 YY 一番，这么一折腾，估计不少人的眼球都被吸引了。

从字面上理解，“成人网游”和“少儿不宜”一样，应是只适合成年人的东西。不过，如果大家已习惯了网吧里熙熙攘攘的学生人群，也就

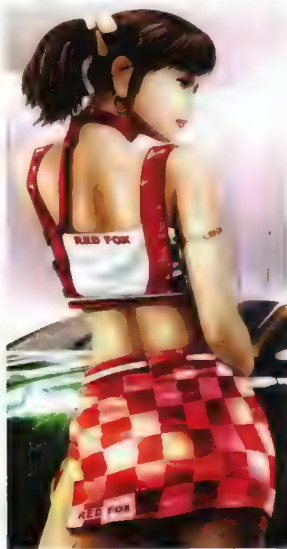
不会沉迷于“成人网游”之中的未成年人而感到奇怪了，“成人网游”就如同电影分级中的“少儿不宜”一样，成为了快速吸引大众眼球的不二法门。

当然，大部分“成人网游”都只是挂羊头卖狗肉，纯粹是商业炒作。可是有一些游戏公司却是来真的，韩国 CM-NET 公司的“3 Feel”算是开了先河，这款 HGAME 的 3D 加 ONLINE 版，新闻可不少，先是制作过程中被韩国政府叫停后又解禁，后来到 E3 上秀了一把后还扬言要在欧美日运营，连 HGAME 的老巢日本都未能将 H 游戏 ONLINE 化，CM-NET 公司那种把 H 游戏网络化的全新理念确实另人咋舌，他们究竟在想些什么呢？

究其原因，大约是在前两年，韩国人用泡菜网游赚走了市场不少的银子。时间长了，中国的游戏厂商不甘屈于人下，纷纷开发了国产泡菜，抢走了韩国泡菜不少生意。而欧美市场方面，一批原创网游也渐渐让韩国产品靠边站。激烈的竞争，加上年底的财务报表，估计把某些韩国公司逼急了，于是兵出诡道，开发成人网游抢占市场。看来，这个策略目前还是比较成功的，君不见，各大游戏门户网站上，名为“3 Feel XXXX (图)”的条目总是点击率最高的一个？

本来，成人网游的分级是为了规范市场、保护未成年人而定的。如今却被中外游戏厂商们当成了吸引眼球的卖点，且有意愈演愈烈之势，似乎与当初分级的初衷越走越远了。可以是我看

来，指望靠“成人网游”来救市，恐非游戏业之福。■



## GAME OVER

文 / tatoo

的不快，发泄着心中的仇恨。我们在游戏中无比放松，达到了精神的顶峰……用专业术语说，那大概就是“HIGH”吧！苍白的课本怎能留住不羁的我们，于是我们学会了更加叛逆，学会了更加的无所畏惧。就这样，一个三年结束了。

父母是万能的，他们或以权，或以钱开道，兄弟们再度升入高中。高中，一个游戏盛产的年代，与之相对的高考教育乏味沉闷，看着那些高



四高五的前辈们，我们为他们悲哀，我们不愿在题海中“死去”。不想死去……我们放纵自己，对，放纵，甚至是放弃，我们在网络游戏里漫游，寻找志同道合的密友，以求暂时忘却现实的忧愁。激情已经上升为疯狂，对现实的不满和对忘却的饥渴，如火山爆发，洪水泛滥般涌出。网吧里几台可怜的电脑承受着我们不分昼夜日夜疲劳轰炸，网吧老板心痛的看着键盘鼠标，却又为我们这些年轻的上帝顾客堆着笑容……就在这难以形容的目光下，我们忘乎所以，梦幻般走完了又一个三年。

我的成长史，就是中国游戏历史的一个缩影，有过无数的荣耀与耻辱、痛苦与欢笑。而在今天，接过父母手中装着生活费的信封时，在他们千叮万嘱咐的离去之后，看着宿舍里那满地散乱的行李，我觉得那些昔日种种都化作烟云，只有不可遏制的泪水夺眶而出。

我清楚的知道，那个时代已经结束，GAME 已然 OVER，而人生才刚刚开始。所以，在这个交接点上，我用这篇文章，纪念我和中国游戏共同的那个过去的十年。■ 【剪报代码：1263】

九月的这座陌生的异乡之城，对于每一位到访者仍报以豪拿天的热情，让人不堪忍受。我来到那座可怜的三流大学，被裹挟在蔚为壮观的人流里，和所有这间大学的新鲜人一道，涌进了大家今后将要战斗生活若干年的新基地。

在九月的天空下，我傻傻的看着爸爸妈妈顶着烈日，在学校高高低低的楼宇间穿梭不停，每次进出，手上就多出入大包的东西。我仿佛又回到了多年前的那个九月，在另一个九月的骄阳下，有一大帮唧唧喳喳的孩子，在家长们的带领下去小学报名。其中就有我，还有那些我后来的铁杆兄弟。很快，我和兄弟便在同话话题下打的热火……这话题就是游戏，就是红白机，就是马里奥大叔。我和我的他们很快就被游戏连接在一起，二年级，我们为游戏开始第一次大胆的叛逆——逃课。于是，从那以后，二楼教师办公室外的走廊里，经常性的留下了我们在夕阳下伫立的长长身影。

后来，我们又一起上了初中，那是个真正的激情年代——游戏的激情。我们知道了暗黑、星际和红警——让我们释放着激情，挥洒着生活



# i love this game! NBA Live 系列风雨十一年



文 / Kurt & 13



**1994** 年，中央电视台首次现场直播 NBA 总决赛休斯敦火箭队与纽约尼克斯的比赛。1994 年，也是 EA Sports 的 NBA Live 系列诞生的年头。如今 NBA 运动已经陪伴着所有热爱篮球运动的年青人，走过了十一个年头。

时至今日，我们依然可以高呼 i love this game! 只因场上球员们激烈的身体对抗，灵活的穿插跑动，变幻莫测的传球，最后一锤定音的投篮……因为 NBA 总是这样精彩无限。

## ★★★★★ 王朝崛起 ★★★★★



**NBA Live 95**  
发售：1994 年

1995 年 NBA Live 首次登上 PC 平台，开始了长达 10 年的篮球游戏统治。最早的 NBA Live 并不是一款电脑游戏，NBA Live 95 实际上是从小霸王 (SNES) 上移植过来的。

在 NBA 95 中，首次提供了球员管理系统，你可以进行球员的交易。但遗憾的是，在赛季以及季后赛之外玩家还不能更改先发阵容。而且还没有提供球员创造系统，在 EA 并没有拿到 NBA 全部版权的时候，我们甚至不能创造一个“假乔丹”。

在球员资料方面与超任版 NBA Live 95 不同的是，PC 版选择的是 94/95 赛季的球员。



队以及球员资料，而不像超任版里面采用的 93/94 赛季。

PC 版最大的遗憾是取消了超任版当中的抢断键，这并不是 EA 偷懒，而是那时个人电脑上的手柄只支持 2 个键，所以在超任版中的抢断键被迫取消。玩家必须通过贴近位球员或者站在对方的传球路线上才能完成抢断。

其实，就游戏性而言，NBA 95 并不算是一个好游戏，即使是在那个年代。



**NBA Live 96**

发售：1995 年 12 月 31 日

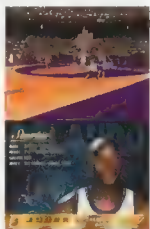
1996 年，NBA Live 游戏终于登上了 Windows 平台 (NBA 95 尽管可以在 Windows 平台上玩，但从本质上来说它是一款 DOS 游戏)。

NBA 96 继承了大部分 NBA 95 的特点，特别是操作这方面。NBA 96 依然是一款冰球游戏，球员好像在水球场上奔跑，每一个球员都是飞人。垃圾的游戏性并不能影响 NBA 96 成为 NBA Live 系列游戏经典之作，原因就是 NBA 96 首次提供了球员创造系统，玩家可以创造出属于自己的个性球员了。

NBA 96 另外值得一提的是，游戏中首次引入了虚拟体育馆的技术。虚拟体育馆的出现大大改变了游戏气氛，球场不再是“坟场”般寂静，我们终于可以听到球迷的呐喊。

在 NBA 96 中，EA 首次使用了“假名”系统。在游戏中，我们已经可以找到迈克尔·乔丹、查尔斯·巴克利、“魔术师”约翰逊这些明星球员了。唯一不同的是，他们穿的并不是在 NBA 中的球衣号码。

NBA 96 还有一个第一，那就是第一次使用了多视角系统，玩家可以在游戏中切换视角从而更适应自己的操作习惯。







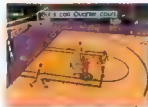
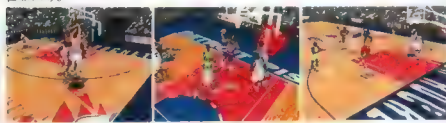
### NBA Live 97

发售:1996年

NBA Live 97 最多算是上一作的增强版, 增强的画面效果、增强的 AI 系统、增强的游戏系统。也许这些都会让人有换汤不换药的感觉, 但球员管理系统增强, 让 NBA 97 在玩家中的地位大提高。

在 NBA Live 97 中, EA 花费了更多的心血在游戏的管理系统上。首先, EA 强化了球员创造系统, 在其中增加了更多的面部选择, 球员的相貌更为丰富, 玩家可以充分发挥其想象力, 创建并存储 100 位个性球员, 伴随着球员创造系统的加强, 玩家需要对自己的球队投入更多的心思在管理上, NBA 97 首次实现了球员存档的功能, 玩家可以编辑好的球员、球队保存起来, 随时读取。

其实, NBA 97 也有首创, 游戏第一次加入了年度最佳评选机制, 包括 MVP、最佳新人等。



### NBA Live 98

发售:1997年10月10日

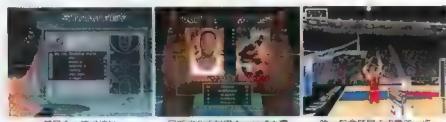
NBA 98 被看作 NBA Live 系列游戏走向巅峰的一款游戏。几个“首次”出现的内容, 让 NBA Live 系列走向成熟。

NBA 98 首次加入了解说系统, EA 邀请了 TNT 著名解说员 Vern Lundquist 为游戏作全程解说。在 NBA 98 中, 解说员可以根据球场的变化进行实时解说, 这在 NBA 系列游戏历史上属首次。

3 分球大赛首次进入 NBA 系列游戏。赛季的全明星比赛从此变得完整。NBA 98 完美的展现了在纽约举办的全明星大赛, 特别是在球场气氛的营造上, EA 下足了功夫。在全明星比赛中我们可以听到球迷伴随着比赛的进程不断变化的声音, 时而屏气凝神, 时而振臂欢呼。

NBA 98 首次加入了全明星这个难度, 并且沿用到现在。查尔斯·巴克利首次实名出现在游戏中, 这标志着 EA 在争取球星版权的工作中取得了突破, 万众瞩目的迈克尔·乔丹也许已经离我们不远了, 而事实也的确如此。

但就游戏而言, NBA 98 并不算完美, 这也造就了另外一个首次, 那就是 EA 首次发行了 BUG 修正补丁。这让我们更加期待 NBA Live 99 的出现。



## ★★★★★ 现实的冲击 ★★★★★



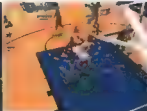
### NBA Live 99

发售:1998年11月10日

当我们把 NBA 99 安装到电脑以后, 发现竟然无法看到 98/99 赛季的新人。也许你会认为这是 EA 太想赚钱过早推出游戏的结果, 其实不然, 不要忘了由于劳资纠纷, 那个赛季的 NBA 本身就是个缩水版的 NBA。NBA 现实事件的纠纷直接影响了 NBA Live 99 的制作, 最终那些缺少的内容, EA 不得不通过补丁进行补充。

在 NBA 99 中首次加入了练习模式, 练习模式的出现大大提高了我们的游戏水平, 玩家可以通过分析篮球飞行的轨道, 不断体会出手的时机以及节奏的把握, 大大提高了投篮命中率。

练习模式并非最令人兴奋的内容, 最重要的一个改变是 NBA 99 首次提供了连续赛模式。以往的 NBA Live 游戏, 玩家只能在一个赛季中不断的重复, 而 NBA 99 彻底改变了这个局面, 我们终于可以在一个赛季结束后开始一个全新的赛季。感



觉遗憾的是, 当时的游戏模式中还不能实现选秀和自由转会, 我们仍在期待一个完美的 NBA 生涯模式。



### NBA Live 2000

发售:1999年11月17日

NBA 2000 是令所有 NBA 球迷感觉幸福的开始, 从游戏包装盒面上可以看到一个醒目的标语“JOHN-DAN IS BACK!”。本作中, 迈克尔·乔丹第一次以真名出现, 玩家终于有机会控制着 NBA 历史上最伟大的传奇巨星, 上演空中大灌篮了; 另外, 本作中第一次出现了 NBA 传奇球队, 我们可以控制那些 NBA 历史上大名鼎鼎的“飞人”们进行比赛。

在 NBA 2000 中, 第一次由 2 个解说员同时进行比赛的解说。在 NBA 2000 中, 我们可以在一个赛季结束后进行选秀和转会了……所有这一切, 让 NBA 2000 在 NBA Live 的历史上写下了重要的一笔。

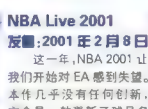
但 NBA 2000 同样也有很多遗憾, 首先是由于上赛季的影响, NBA 2000 是 NBA Live 系列游戏中唯一一款没有东西部明星对抗赛的游戏。另外, 由于发行时间的问题, 不少退役的球员依然出现在了球队名单上, 很多球员的球衣号码错误, 甚至有 5 个球队的球员不足 12 人。



3D 画面效果  
模拟 EA 的 3D 画面技术

开赛前的热身运动

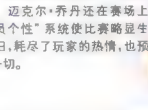
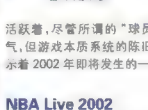
更衣室里的热身运动



西方电视台转播

开赛前的热身运动

更衣室里的热身运动



### NBA Live 2002

EA 让我们绝望了……就在我们对 NBA 2002 充满期待的时候, EA 对外宣布, NBA 2002 将只会在家用游戏平台出现。难以想象微软 Xbox 的发表所造成的白热化游戏主机大战, 竟然对电脑游戏造成了如此大的冲击。当时我们甚至不知道, 在明年, 我们还有没有可能玩到 PC 版的 NBA Live。我们也许就该和 NBA Live 说永别了……

当然现在看来, 那种担忧显得有些多余了, 在唾手可得的天然驱使下, 多平台概念很快得到了广大游戏厂商的认同, NBA Live 终究还是会回到它曾经的辉煌之地, 而且是以更完美的形态呈现给热爱它的 PC 玩家。

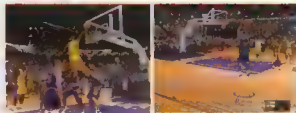
## ★★★★★ NBA 归来 ★★★★★

### NBA Live 2003

发售:2002年11月12日

NBA Live 回来了, 带着网络模式回来了……在离开 PC 平台 1 年后, NBA Live 带着所有我们熟悉的东东回来了。

NBA 2003 似乎更像是经典的回归, 游戏的操作更加简单化、自由化。EA 首次在 NBA Live 中引入了自由控制的概念, 玩家可以在游戏中做出更多花哨或实用的动作。观赏性一直以来的 NBA Live 系列的集大成者。



甚至还会走到场边和球员说话。这种细节设计再度提升了游戏现场表现的真实性。

最重要的是, NBA 2003 提供了网络功能, 我们终于可以足不出户与世界各地的玩家进行比赛了。



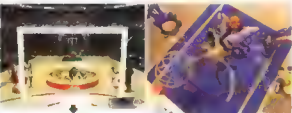
更逼真更流畅的游戏模式

## NBA Live 2004

发售: 2003 年 11 月 11 日

有别于之前 NBA Live 系列游戏 NBA Live 2004 首次将扣篮键和投篮键分成了 2 个, 这让我们在面对篮筐的时候有了更多的选择。此外, 在 NBA 2003 中, 可以操作球场上跑动的任意球员, 这就为更多的战术实施提供了可能, 但同时也对我们的操作有了更高的要求。

在对游戏性进行调整的基础上, EA 也做了很多面子上的东西。在 NBA 2004 中开放了 NBA 商店, 我们可以使用在游戏中比赛获胜而得到的金钱购买复古的球衣, 球员穿的球鞋也将对应他们在现实比赛穿着的品牌款式, 甚至在传奇球队中



## NBA Live 2005

发售: 2004 年 10 月 26 日

NBA Live 2005 承袭了过去 EA SPORTS 的自由风格, 并做了相当的强化, 可以在球赛里更轻松地施展各种花招, 如空中接力灌篮、千手调整各种姿势、利用绝招弹跳力抢篮板, 或用更不一样的盖火锅技巧, 使得原本就相当有看头的篮球赛, 变得更加令人目不暇给。

本作最具突破意义的是“全明星周末”的重现。在 NBA LIVE 2005 中, 全明星周末的设定与现实 NBA 完全相同, 共分为 4 个部分: 新秀挑战赛、三分球大赛、扣篮大赛以及东西部明星赛。全明星周末除去西部全明星赛, 扣篮大赛无疑是最受球迷关注的。为此作者特别设计了“自由扣篮”(Freestyle Dunking)模式, 玩家可以充分展现自己的扣篮技巧, 并可以通过不同的动作组合来完成最后一扣。游戏中共设计有近百种扣篮动作, 从罚球线起跳扣篮到风车扣篮, 从 180 度转身扣篮到胯下侧手扣篮, 只要玩家可以想到的动作都可以进行任意组合。EA 天才的制作人, 终于找到了一种全新的篮球玩法。

首次出现的“王朝模式”, 允许玩家尝试建立属于自己的篮球王国霸业, 利用过去 25 个赛季的经验让自己的王朝更为兴盛, 除了可以利用计算机仿真模拟, 参加球季期间任何一场赛事, 还能使用自定义个人数字助理, 随时取得最新联盟消息、球队情报以及其它重要讯息等, 与球员们协商合约、薪资等问题, 把自己的篮球王国推上顶点。其实对于具有丰富“运动经理”游戏制作经验的 EA 来说, 打造这种简单的生涯模式在技术上没有任何难度, 但之前一直没有推出, 明显是因为欧美制作人不善于发掘游戏的周边乐趣。



全明星周末扣篮大赛

全明星周末三分大赛



## NBA Live 06

发售: 2005 年 9 月 26 日

又到了 NBA Live 新作发表的日子……一切对于 NBA 2006 的前瞻、评论其实都是在浪费笔墨。NBA 2006 是什么样子? 你只要把前面 11 款游戏的优点加在一起那就是 NBA Live 2006 了……NBA Live 如今的成功让它不再需要创新。

我给自己一个玩 NBA Live 06 的理由 NBA Live 2007 还要明年……

## ★★★ 明星战靴 Star Shoes ★★★

除了个性十足的球星, NBA 中还有太多展示个性的元素, 明星代言的球鞋就是最让年轻球迷迷恋的部分, 当然, EA 的“NBA Live”自然也不会错过这个吸引玩家的方法。

从《NBA Live 2003》开始, 游戏中开始采用真实外观的球鞋, 我们可以看见著名的 AIR Jordan 系列(乔丹代言)、“代表美国文化”的匡威帆布鞋, 以及当时由文斯·卡特、史蒂芬·马布里等明星代言的 AND 1 系列篮球鞋。不过, 此时的这些真实外观球鞋, 并未采用真实命名。

到了《NBA Live 2004》, 游戏中的球鞋开始采用真实的品牌及命名, NIKE 的 AIR Jordan, AIR Shox (卡特等人代言), Adidas 的 T-Mac (麦格雷蒂代言), Reebok 的 Answer 系列(艾弗森代言)均被加入到游戏的 NBA 商店中(NBA Store), 允许玩家用通过比赛获得的积分来解算。而后来的《NBA Live 2005》和《NBA Live 06》则延续了这样的做法。

### ■AND-1

作为文斯·卡特在 2000 年 NBA 全明星周末扣篮赛中夺冠“装备”出现而受到追捧, 出现在《NBA Live 2003》、《NBA Live 2004》中。



### ■Converse ALL-STAR

堪称“代表美国文化”的匡威帆布鞋, 全球至今已售出超过 9 亿双, 出现在《NBA Live 2003》中。



### ■AIR Jordan X II

迈克尔·乔丹的球鞋, 本代又被称为“黑猫”(乔丹的一个昵称), 与 AIR Jordan, AIR Jordan XI 共同出现在《NBA Live 2004》中。



### ■T-Mac

Adidas 出品的以麦格雷蒂命名的球鞋, 第一代出现在《NBA Live 2004》中。



### ■Shox Vince

NIKE 出品的文斯·卡特球鞋, 出现在《NBA Live 2004》中。



### ■Answer VI

Reebok 为艾弗森量身定做了 Question, Answer 两大系列球鞋, Answer VI 出现在《NBA Live 2004》中。





## ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★封面球星 Cover Star★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



NBA LIVE 2002

95,96 两作采用盗版图片

对于 NBA 这个明星效应无处不在的运动联盟,强调球星的个性是其吸引球迷的重要手段。而作为 NBA 篮球文化的“周边产品”,EA 公司的“NBA LIVE”系列篮球游戏同样深谙此道。这套从 1995 年延续至今的篮球游戏系列,除了最初的 95、96 两作包装封面采用 NBA 比赛实拍照片外,其余每代游戏的包装封面及游戏开始界面都采用了半个球星的图片(注:《NBA LIVE 2002》虽然没有通过 PC 版游戏,但其 PS2 版本游戏同样采用史蒂夫·弗朗西斯的照片作为包装封面),甚至针对游戏在不同区域发行的不同版本,游戏还会采用不同的“封面球星”,用以吸引不同地区的玩家。“NBA LIVE”这种“封面球星”的推广方式,非常有效的吸引了大量 NBA 球迷玩家,可谓是游戏业界明星代言推广方式的成功典范。

今天,就让我们为大家细数这些“NBA LIVE”系列的封面球星

## ■NBA LIVE 97

■米切尔·里奇蒙德

身高:196cm 体重:99kg

位置:得分后卫

也许如今的球迷中已经鲜有人认识里奇蒙德这位 NBA

的传奇巨星了,作为和迈克尔·乔丹同时代的 NBA 球星,里奇蒙德被公认为“球队最像乔丹的球星”,也曾是乔丹钦点的乔丹品牌球鞋代言人之一——当然,这也是因为和乔丹同处同一时代,里奇蒙德乃至许多球星的光环都被乔丹所掩盖。里奇蒙德在 1988 年被金州勇士队以第 5 顺位选中,并在接下来的赛季中击败状元秀丹·曼宁,获得“最佳新秀”称号。在 1991 年转会至国王队后,里奇蒙德迎来了职业生涯的巅峰期,曾连续 6 年参加 NBA 全明星比赛(1993-1998),并于 1995 年获得全明星赛最有价值球员(MVP)称号。之后,里奇蒙德于 1998 年转会至萨克拉门托队(现在的奇才队),2001 年他又来到湖人队,并最终于 2002 年获得梦寐以求的 NBA 总冠军戒指。在职业生涯共 976 场的 NBA 比赛中,里奇蒙德拥有平均每场 21 分的骄人纪录。



## ■NBA LIVE 98

■蒂姆·布彻特

身高:183cm 体重:88.5kg

位置:控球后卫

在“答案”艾弗森以眼花缭乱的胯下运球成名于 NBA 之前,外号“小虫”(Tim Bug)的蒂姆就早已用同样诡异的控球技术于 NBA 的长人林林。除了出色的运球技巧,1989 年以第 15 顺位入选 NBA 的蒂姆·布彻特还有着职业生涯生涯平均场均 17.7 分、8.2 次助攻和 1.65 次抢断的不俗表现,曾入选 NBA 最佳阵容(1996-1997 赛季)以及美国“梦之队”(1999、2000 年)。此外,蒂姆职业生涯生涯中极高的三分球命中率,也是令球迷津津乐道的——大家曾用“投篮后能看见篮球的商标”来形容蒂姆投出的不旋转却极其致命的三分球。

## ■NBA LIVE 99

■安东尼·杰克

身高:206cm 体重:111kg

位置:大前锋

坏脾气的安东尼·杰克应该是 NBA 历史上最受爱三分球的大前锋了,而且命中率还不低(职业生涯命中率 32.6%),而他那粗老太太的粗小碎步,也是令对手最为头痛的招数之一。作为和艾弗森、科比等人并称为“1996 黄金一代”的他,在同年以第 6 顺位加盟凯尔特人队后,先后经历多支球队,并于 04-05 赛季加盟奥尼尔领军的迈阿密热火队。整个职业生涯中,沃克有着场均 19.8 分和 8.7 个篮板的骄人表现。



## ■NBA LIVE 2000

■沙奎尔·奥尼尔

身高:211cm 体重:118kg

位置:大前锋

3 次获得 NBA 总冠军及总决赛最有价值球员(98-99、02-03、04-05 赛季),两次获得常规赛

赛最有价值球员(01-02、02-03 赛季),第 1 顺位进入 NBA 并获得最佳新秀称号(97-98 赛季),如果让我们列举蒂姆·邓肯的所有荣誉,实在是一个大工程,但这并不妨碍我们称他为 NBA 历史上最好的大前锋之一。更加难能可贵的是,集众多荣誉于一身的邓肯,有着年少老成、朴实低调的作风,在打球和做人两方面都为年轻球迷做出了非常好的榜样。



## ■NBA LIVE 2001

■凯文·加内特

身高:211cm 体重:100kg

位置:大前锋

作为 NBA 历史上最为出色的“高中球员”之一,凯文·加内特有着新秀赛季即充满力量的身体,并在进攻和防守两方面均有建树(6 次入选 NBA 最佳阵容、最佳防守阵容)。此外,加内特还 8 次入选 NBA 全明星赛,并获得 03-04 赛季 NBA 常规赛最有价值球员称号。虽然至今未获得过 NBA 总冠军,但“狼王”加内特仍旧是目前 NBA 最具实力的球员之一。

## ■NBA LIVE 2003

■科比·布莱恩特

身高:193cm 体重:95.3kg

位置:控球后卫

作为目前 NBA 中最具传统控球后卫风格的

球员,贾森·基德还有着“三双王”(得分、篮板、助攻、抢断、盖帽等单项统计中有 3 个达到 10)的美誉。与格兰特·希尔共同获得 94-95 赛季最佳新秀称号后,初出茅庐的基德曾与吉米·杰克逊、贾马尔·马什本并称为“达拉斯三 J”(三个名字首字母都是 J),然而年轻气盛的“三 J”最终无缘总冠军,基德也只好辗转太阳、新泽西网等多支球队。如今,成熟的基德终于在篮网找到了感觉,沉迷于妻子和儿子每晚必到的助威的天伦之乐中——不过,基德的孩子最喜欢的 NBA 球员可是艾弗森哦。



## ■NBA LIVE 2004

■文斯·卡特

身高:198cm 体重:100kg

位置:得分后卫

他曾是人们心中的乔丹继任者,因为他们都来自篮球名校北卡罗来纳,他也曾被人们叫做“加拿大飞人”,因为他的扣篮充满力量的美感——文斯·卡特,他是 NBA 扣篮和扣篮的代名词。在 1998 年以第 5 顺位加盟多伦多猛龙队后,卡特向世人展示了他极具才华的篮球天赋,而 6 次入选 NBA 全明星赛则是最好证明。如今在新泽西网队的卡特仍然霸气十足,当然,他还需要一些耐心和成熟。

## ■NBA LIVE 05

■卡梅隆·安东尼

身高:203cm 体重:104kg

位置:小前锋

当与“小皇帝”勒布朗·詹姆斯同样被报以极大期望的安东尼,以一幅乖小孩的样子坐在场边观看 02-03 赛季 NBA 总决赛时,人们都以为他将成为一个伟大的 NBA 巨星。但一切现在看来还差得很远——虽然在新秀赛季就将佛罗里达这个烂队带入季后赛,但此后卡梅隆在场内表现平平,场外却和毒品、丑闻有着千丝万缕的联系,风光被少年时代的“同年生”詹姆斯盖过大半。虽然本赛季场均 21 分的表现算是不错,但却商人们的“巨星”期望值的太远。

## ■NBA LIVE 06

■德里克·费舍尔

身高:193cm 体重:96kg

位置:得分后卫

与勒布朗·詹姆斯、卡梅隆·安东尼同年进入 NBA 的德里克·费舍尔(第 5 顺位),是一个聪明而低调的球员。从新秀赛季的场均 16.2 分到本赛季的 25.3 分,3 年里费舍尔的表现可以用“进步飞快”来形容。在与“人鲨兽”奥尼尔联手后,“闪电侠”费舍尔为“2003 一代”中最后可能荣膺 NBA 总冠军的新星。【撰稿代码:1264】



# 牛人列传

## ——游戏内外话牛头

文/老谢

牛头人，也叫牛头怪、米诺陶（Minotaur），是混沌、邪恶、力量和杀戮的象征，是奇幻的游戏世界中的经典怪物，也是我个人最喜欢的种族之一。在我短暫的奇幻冒险生涯中，曾多次以“瑞图尼姆”（Ruutoniim）为名扮演这个种族，对这个种族略有些心得，愿与各位分享。

Minotaur是一个复合词，由表示米诺斯文化的“minos”加上拉丁语中的公牛“taurus”构成，直译为“米诺斯的公牛”。



因此几乎所有涉及牛头怪的文章，都必定要说到中世纪史书里也有所提及的克里特岛的故事——但实际上这个故事里只有一个牛头，还只在迷宫尽头露出一小脸就被大英雄干掉了，纯粹是个跑龙套的，不具备代表性——他除了知名度，甚至连“最早的牛头”都算不上。因此，我们今天要谈的牛头人们，将不仅限于克里特岛传说中的那只牛头。

## ■人类历史中的牛头人

希腊克里特岛迷宫尽头的那只牛头是世界上最早的牛头人吗？倒也未必！克里特岛是欧洲大陆最早的文明发源地之一，创造了灿烂的米诺文明（2800—1150BC）。虽然克里特王朝辉煌且影响深远，但自历史却并不很长，牛头人的传说也不是发源于此。从公元前6000年的新石器时代开始，牛作为最重要的食物和材料来源之一，贯穿了人类狩猎、游牧到农耕的全部历程，同时其多产的特性也是阳刚与富裕的象征，广受欢迎了中、南美（俗称拉丁美洲）和大洋洲以外地区的各个种族所崇拜（大洋洲原本虽然没有牛，而拉丁美洲人则更热衷于崇拜羽蛇之类怪异的动物），几乎每个上古文明中都经历过圣牛崇拜，有的至今仍在崇拜（印度），而在这些文明的历史文化产品中，或多或少都能找到牛首人身的神及其变体形象。牛对于人类文化的影响，可以从人类生活的方方面面看出来。

## 天降大神

埃及人的圣牛崇拜起源相当早，大约在中王国时期（2040—1640BC）达到鼎盛。圣牛崇拜以孟菲斯为中心，衔接古王国时期的圣牛崇拜和新王国时期的圣牛崇拜。埃及诸神中牛头的代表者包括司职丰饶及生产的阿匹斯（Apis），外形为公牛（注：此神可能与太阳神巴耳，甚至《暗黑破坏神II》毁灭之王及《博得之门》里的巴耳都有联系），以及鹰头人身的荷鲁斯（Horus，象征法老王权）的妻子牛头女神哈托尔（Hathor）。哈托尔外形类似成母牛，是埃及最古老的女神之一，希腊神话中她是天空女神，但一般称她是爱情、舞蹈及酒神。



【女神哈托尔】女神哈托尔是埃及最古老的女神之一，深受埃及人崇拜



【阿匹斯的神像】阿匹斯是埃及最古老的神祇之一，深受埃及人崇拜

古希腊人则继承了克里特文明的牛崇拜，宙斯就曾经化身为牛来到人间，还把姑娘驮到新大陆——这就是欧罗巴（Europe，宙斯的妻子，也就是欧洲）的来历。希腊神话中关于牛的故事有许多，克里特传说就属于希腊前期神话，那个米诺斯国王（注：就是迷宫牛牛的老爸）是宙斯和欧罗巴的儿子，死后成为“冥府三王”（判官）之一，他的统治以法治严密而闻名。

在日本，每年七月举行的祇园祭是八坂神社的年度盛典，这个习俗源于纪念早期京都人为了消灭瘟疫，特地从印度请来镇邪的牛头天王。沿传至今转变成为京都三大祭典，而八坂神社供奉的正尊牛头天王，在日本是相当特殊的神社建筑，不过，另有传说牛头天王即素戔嗚尊，这位“疫神”并非来自印度，而是在京都被“素戔”所信用的神明。素戔，就是古代来自中国的素戔氏家族及其后裔，他们于汉朝时期为躲避战乱来到日本，自称奉素戔尊的后代，不仅带来了先进的生产技术，而且将生活习惯、信仰带到了异国他乡。在9世纪，“素戔”氏的实力相当有影响力，他们所信仰的疫神牛头天王也被迎往园田寺，成为园田寺的祭神。

神农氏尝百草的故事是中国古代流传很广，影响很大的一个传说，神农氏就是被黄子子孙孙奉为祖先的“三皇五帝”中的“炎帝”，是中国史前祖先的代表人物。相传神农氏就是个牛头人（帝王世纪）记载“炎帝人身牛首，长于姜水”，这很可能是那时已掌握了农耕技术的先民们，对于作为“农业之神”的神农形象的虚构。

在中国古代神话中，蚩尤无疑是另一个非常著名的牛头人。虽然黄帝最终凭借天兵的帮助战胜了蚩尤，但蚩尤仍旧被中国人尊为神明，秦始皇、刘邦都曾祭祀蚩尤。蚩尤在古代传说中“铜头铁额、飞沙走石”的形象，以及他作战时手持戈、殳、戟、酋矛、夷甲等五种兵器，似乎说明蚩尤是很早就开始冶炼金属的氏族，而据苗族的《蚩尤神话》记载，黄帝化身为了“雷老五”伏羲和蚩尤拜把子称兄弟，却偷学到了医药和青铜冶炼技术，顺势骗走了蚩尤的铜板斧，这才扳平了彼此间的科技差距，一举战胜蚩尤部落。在蚩尤的后代苗族（《诗



【炎帝神农氏】炎帝神农氏是中国史前祖先的代表人物之一，有九个炎帝，炎帝为牛头人，炎帝神农王





【牛头天子】明代陈升作品

经·国语·楚语下》记载“九黎，黎氏九人，蚩尤之徒也。三苗，九黎之后也”的语言里，还保留着“蚩尤”这一名称，即 ZhiYous—Zid，是“父”的意思，Yous 是“男”的意思，合起来就是指勇敢而有本事的人。因蚩尤爱牛故，故苗家最典型的头饰是牛头从草间花丛中冒出，苗族银角头饰中高高扬起的两弯水牛角，是苗族美丽至尊的象征。

此外，在全世界民族历史中，还有大量关于牛形神明的传说，这表明牛对于古代人类生活有着非同一般的影响。

## 国家标志

非洲是人类文明的故乡，那里的养牛业从千万年前延续至今，对于牛的崇拜也由来已久。马达加斯加共和国 (Madagascar) 别称“牛王国”，这里的人们对牛有着一种特殊的、近乎狂热的崇拜。牛是个人们财富的标志，牛头则被当作国家的象征。在那里要像孩子一样接受洗礼，一个星期中的某一天人们也不能强迫牛去干活。据说，在非洲古老的神话传说中也有牛头人身的形象。

## 语言

腓尼基语 (一种古老的闪米特族语言，希伯来字母、阿拉伯字母、希腊字母、拉丁字母等，都可追溯到腓尼基字母) 第一个字母 α 来自西奈字母“牛”，而公牛“阿匹斯”是埃及神嗣，大概正是由于这个原因，腓尼基人才将 α (牛头，象征公牛) 作为他们的第一个字母。后来，拉丁人又作了一次革新，将 α 竖立起来而写作 A，于是，α 就成为几乎所有字母文字的第一个字母了。从此，每当人们写下一个字母“α”时，其实是画了一个牛头。



金牛头字母

此外，由于牛头人的形象遍布于人类历史长河中的许许多多神话故事，因此也影响到大量艺术作品，使得人类历史上的许多反映宗教、深化的文艺作品中均有牛头人的形象。在此类中，比较著名的包括代表古希腊苏美尔文化的牛头竖琴，表现希腊神话中“忒修斯大战牛头怪”的人量陶器、壁画、雕塑，以及中国民间绘画中大量的牛头形象等等。当然，这其中也有接下来我们要介绍的游戏中的牛头人们。



【公牛】毕加索的这幅传世名画，以公牛的形象象征对平民百姓无谓的残暴及新生命



## 游戏中的牛头人

在奇幻的游戏世界里，牛头人的种类繁多，并广泛分布于传统的 RPG 迷宫、恶洛斯大陆、埃拉西亚大陆、卡里姆多平原乃至外太空异星基地等各个地域。他们的起源各不相同，有神创世、魔法说、混沌说。其中，神创世最见于牛头人本身的神话故事，牵涉到远古神秘种族“角魔”；支持魔法试炼与诅咒说的人也不少，但至今未有文献佐证。混沌说最不可考，证据也最少。在所有的奇幻世界中，牛头人都有着身形庞大、力量惊人、英勇无畏、顽强不屈的共同特征，当然，在不同的世界也有各自的独特之处。

PS 上的《流浪冒险谭》(Vagrant Story) 第一关的大 BOSS 就是牛头人，还有自己的专属出场动画，块头巨大个，手撕血之大锤，走路节奏轰隆隆隆隆，灰土四处飞溅，看上去超级雄壮，可惜还要沦为玩家的刀下鬼。

史克威尔著名的《最终幻想VIII》(Final Fantasy VIII) 里，有两个搞笑的召喚兽“兄弟牛”泰罗斯与塞克雪多。无厘头的他们必杀绝技叫“兄弟仁义”，过程是塞克雪多先把敌人提到空中，接着在与哥哥的猜拳中输掉！其实除了这头大笨牛之外谁都知道出生牛马是作孽的！然后便是被哥哥抛上天，唉的一声将敌人虐死。

而在 GBA 上的《恶魔城 晓月圆舞曲》中，打红色牛头怪能得到一个称为“古色米诺陶斯”的巨斧头，是红、蓝、黄三色铠甲的巨斧之王，攻击效果是一个占了足有半屏厚的大斧头从背后袭起来，旋转一周劈向敌人，伤害 800。耗魔 150——两个数值都是同类武器中的 No.1！要想在 4 分钟内冲过 Boss 模式，拿到隐藏武器“真空刃”就全靠他了。

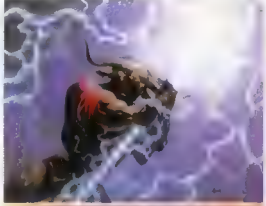
《大航海时代II》中能在克里特岛上找到那个著名的迷宮，只要战胜守卫的牛头人，就可以获得“弥诺陶洛斯的斧”这个武力+3 的宝物。

《轩辕剑II》云和山的彼岸的隐藏 BOSS 牛魔王，需要玩家打完壹龙后，在黑坛建造 3 楼的密道中才能遇到。战胜牛魔王就可得到 DOMO 神功打，只消耗体力 1 点，就可扣敌人单人 9999 的生命。

牛头人在《风色幻想》中，曾经是拥有无限 RP 的超级猛人（虽然经常成为背锅石化道具的玩家的游戏靶子），但到《风色幻想 SP：封神之刻》中就成了可以捕捉的杂兵，战斗实力也大减，甚至不如从小养大的巨爪怪。

《横扫千军 王国风云》里的 Beast Lord 就是个牛头人，西部王国的最高建造单位，如亚龙、大鹏、石巨人之美，全都是由他训练出来的，堪称两点军校级高级人物。同时，他自身也拥有战斗力，武器是投掷的球棒。

“魔法门”系列的牛头人似乎出自亡灵巫师门下，擅长即死系能力，宗师级的抗魔术都未必能防住。可惜的是，他们的子孙后代不争气，随着游戏每一代新作的推出，牛头人的实力每况愈下 6 代中的牛魔王会魂飞魄散，当真人见人怕，7 代改为近身攻击附加致命一击效果，导致实力大降，但还略存些威慑力，8 代





《晚月圆舞曲》中的牛头怪



《晚月圆舞曲》中的牛头怪



《巴尔画像》《暗黑破坏神II》和《博得之门》中巴尔的原型可能来自公牛神

吗?。不过即便如此,卡里姆多大地上的牛头人仍然是英勇威武的象征,每斩杀一个敌人,他们就会将自己头部长长的毛发扎成一根粗犷的辫子,以此表示他们在生



开始,玩家可以直接使用牛头人种族了,此事本来可靠可贺,可惜形象普遍有点不够威武雄壮,最惨的还是“家传绝学”致命一击居然失传,甚至一度遗失了首领的象征霸杀斧之斧,让人不禁汗颜,到了9代,一度强悍无敌地位崇高的牛头族竟然消失于人们期盼的视线中……

“魔法门:英雄无敌”系列中也有牛头一族的身影,他们攻击力和防御力都很高,居住于迷宫中,吞噬所有闯入迷宫的生物。牛头人作为同级部队中攻防最高的兵种,特点就是不曾在任何情况下都充满信心,所以在战场上我们经常可以看到牛头人出现士气高昂的情况。2代游戏中的牛头人最强悍,3代中因为游戏地图变大,牛头的移动速度不够快,略有不济,而到了4代,牛头的能力改为“格挡”(30%几率不受物理伤害),真是越活越窝囊了。

在《暗黑破坏神II:毁灭之王》中,最后的BOSS是巴尔(Baal)。巴尔是谁?是金牛!没错,在《圣经》的许多地方,巴尔就是以金牛犊的形象出现,作为丰饶多产的土地神受到古代的犹太和迦南等民族膜拜。金牛也成了许多文学、游戏作品中巴尔的指代物。作为主管繁殖生育的神祇,巴尔的特殊能力之一就是分身,随着游戏中他那句“My brother will not die in vain!”的呼声,一个一模一样的化身就出现在玩家面前。(注:此处其实有争议,《毁灭之王》中的Baal是不是《圣经》及传说中的那个Baal,一直没有直接证据)

在超人气网络游戏《魔兽世界》中,牛头人被塑造为性情温和的上古时期游牧民族,崇尚自然的和谐与平衡,爱好和平。他们的传统武器是战戟,拥有先进的金属打造工艺,却被石器时代的半人马原始部落杀到几乎灭绝,让人有些难以理解(难道他们不知道科学就是力量吗?)。不过即便如此,卡里姆多大地上的牛头人仍然是英勇威武的象征,每斩杀一个敌人,他们就会将自己头部长长的毛发扎成一根粗犷的辫子,以此表示他们在生



《暗黑破坏神II》中的牛头人

死较鲁中所表现出来的勇气、智慧和力量——传说伟大的牛头人战士瓦格·石角(Warg Stonehorn)有87根长而粗的辫子。

《战锤40K 战争黎明》中,混沌星际陆战队的终极单位“噬血者”,人称牛魔王,身高是普通单位的10倍左右,唯一爱好就是成片的将敌人砍飞,实在是非常厉害的角色。

在科幻题材的游戏中,我们也能见到牛头人的身影——在FPS巨作《毁灭战士II》海报上,巨大的钢铁牛头人是最耀眼的封面明星,而《毁灭战士III》则延续了这一传统,最后一关等待着玩家们挑战的终极大BOSS就是一头超强的牛头怪。另外,在强调赛博朋克的《英雄萨姆》里,最终BOSS也是一个十多层楼高的巨型牛头人。

此外,在D&D背景的奇幻游戏以及许多桌面战棋游戏中,我们也能常见到牛头人的身影。

由于牛在早期人类狩猎、农耕乃至所有生活行为中都有着非常重要的地位,使人类产生了对牛及其形象的崇拜。因此,牛首人身形象的怪物抑或神明,才会出现在贯穿人类历史的各族神话中,影响了大量文化艺术作品,并最终出现在如今的游戏中。我们也希望通过本篇文章,向各位玩家们展示牛头人的来历,也权当是代大家理清了牛头人的身世吧。■



《暗黑破坏神II》中的牛头人

《龙与地下城:怪物图鉴》里的牛头怪

战棋游戏中的牛头怪



## ■牛头强者录



游戏中的金龙形象

## 蚩尤

蚩尤是中国传说中的上古神祇，是九黎族（东夷少数民族）的首领，威震天下，八方畏惧。相传蚩尤有兄弟81人（即81个氏族），铜头铁额，神通广大，能呼风唤雨，以金属制造兵器，装备优良。因此，在与黄帝的战争之初令对手陷于苦战，三年城不下，九战九胜。在与黄帝大战于涿鹿之野时，蚩尤作法，使云雾四起，黄帝军士分辨不清方向（《山海经·大荒北经》记载）。蚩尤作战时有风伯、雨师相从，大概是联合了许多部落，其势若暴风骤雨，即使使黄帝难以招架，最后只得借助于天神王母娘娘（晋皇甫谧

《帝王世纪》记载），才战胜了蚩尤。

蚩尤虽战败被擒杀，但其余威尚在，影响仍然很大，《龙鱼河图》中就记载了黄帝借助蚩尤的一幅画像，使得天下安定。由此可见蚩尤威力之大，简直到了谈虎色变的程度。

## 牛魔王

《西游记》中对牛魔王的威力有着详细的记载。牛魔王先跟孙悟空力拼百十回合不分胜负，变成猪八戒的相貌将芭蕉扇骗回手后，又用不除手的青锋宝剑大战联手的孙悟空和猪八戒，随后跟孙悟空比拼法力玩变身，从天鹅、黄鹰、白鹤、香獐、大豹、人熊直到顶天立地的大白牛，这一战打得鬼泣神惊天地响，龙愁虎怕日光昏。老牛的脑袋被切掉一个又长一个，最后还是在孙悟空、猪八戒、土地兵、凌法金刚、毗蓝金、大力金刚、永住金刚、哪吒太子和托塔天王等诸法神圣的联手围攻下方才落败，当真是法力无边、智勇双全，响当当的一条汉子！

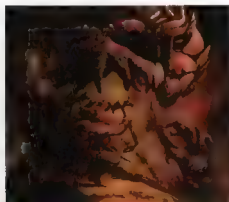


## 龙枪英雄喀斯

“我杀了食人魔头子。他杀了许多人，甚至包括老弱妇孺在内。屠杀无辜的长者，弱者毫无警告可言，至少在教堂中是如此。”——牛头人喀斯。

这是《修玛传奇》中，年轻的索尼娅骑士修玛与传奇牛头人喀斯的初次会面。由于修玛救了身为阶下囚的喀斯一命，喀斯发誓要以余生之力报答恩人，二人结下了深厚的生死情谊，一路并肩作战直到最后。喀斯见证了修玛由白色返空龙，并亲手将龙枪从黑暗之后的身上拔出来，让她带着所有子裔离开索兰恩大地。修玛随身携带骑士团的印信，正面对峙骑士团的标帜，反面则刻着牛头人的名字和种族，这说明喀斯的功绩受到索尼娅骑士团的承认。

作为牛头人竞技场的前任冠军，喀斯在牛头人社会受人尊敬，与修玛的相遇是他一生中的转折点，让他重新建立起家族和善良的观念，并逐步迈向伟大的牛头人英雄之路。关于喀斯的故事有小说《牛头人喀斯》（Kaz, the Minotaur）和《圣剑骑士罗兰德·格林》（Knights of the Sword: Roland Green）等，他是龙枪世界中读者最喜爱的人物之一。



## 哨空号大副坦格尔斯

玩过 MTG 万智牌《哨空号传说》的人都知道坦格尔斯，一位粗鲁、自负又没耐性的诺路钢铁牛头人，经常以斧头为代名词，而且从不浪费时间。身为“哨空号”的大副，坦格尔斯一向尽职尽责，任劳任怨地追随西索船长。

当西索船长被绑架后，坦格尔斯找到并说服杰拉尔德担任代理船长，驾驶哨空号闯入瑞斯空间。与魔将魔下的掠夺者号遭遇战败后，坦格尔斯孤身遁入敌舰，并与维克伦人格利文徒手交战，为拯救同伴而失去手指，坦格尔斯身体遭到非人的改造，但让他以惊人的意志克服了肉体上的痛苦，与同伴救出船长。



## 传奇酋长凯恩·血蹄

《魔兽争霸 III》和《魔兽世界》中的牛头人凯恩·血蹄是血蹄氏族的领导者，同时也是一位勇敢的战士。这位日渐苍老的首领一边率领部民抗击疯狂的半人马，一边安抚着失去信心的民众。当他在卡利姆多的东海岸遇见萨尔时，命运将他推向历史的前台。



凯恩与萨尔联手击退半人马的进犯，作为回报他也向年轻的兽人酋长揭示了有关卡利姆多神谕及其圣地的所在，并一同前往火山山脉的深处。他们见到了玛娜和预言者，并且决定共同合作对抗燃烧军团。从那一刻起，他便成为世界命运的缔造者之一。

凯恩在这段合作过程中起到了极其重要的作用，他以智慧和力量帮助萨尔收服了格罗姆·地狱咆哮，并共同帮助格罗姆·地狱咆哮摆脱了血之诅咒，并在战斗中一次显示了他们对部落的忠诚。

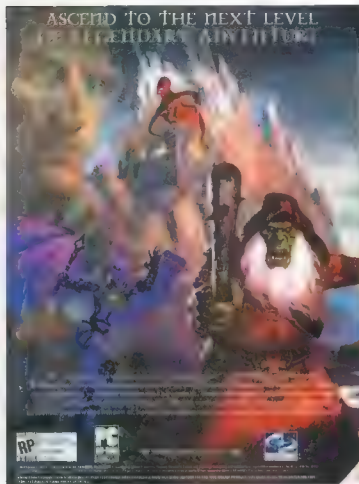
## 不灭的佐特

魁伟雄健的巨汉，肌肉发达，尖耳锐齿，手持一把巨大的弯刀。雇佣兵们的传说是，他是在战场上取过成千上万人的首级的战士，更令人害怕之处，则是每当传说死去，他一定会在某个战场里出现——因此他被称为不灭的存在，他就是同名 PS2 游戏《剑风传奇》中的“不灭的佐特”。

这位号称“最强使徒”的猛人第一次出场是在铁拳要塞，他轻易就将魔之团冲锋队 50 名好手屠戮殆尽。冲锋队长卡兹与佐特单挑，将他手中的斩马刀斩断后，近百年来的第一次佐特尝到了被人类击败的滋味，却引发了佐特“认真一战”的欲望。佐特再次出场则是卡兹与号称最强战士的索兰骑士团长交手，关键时佐特从远方山丘上掷来一柄斩马刀才救得卡兹一命；第 3 次是格里格斯被营救后，卡兹耗尽九牛二虎之力都无法彻底从深渊追出的黑犬团长华阿尔德，被突然出现的佐特一招之下拦腰折成两段。当场毙命，第四次则是他之刻了，魔之团所有成员在魔界中成为祭品的时候，佐特是唯一一个没有参与盛宴，守候在魔城入口处的使徒。（TV 版卡通中只有前两次亮相）

可以说，在《剑风传奇》中，佐特是近乎无敌的最强人物，每次出场都都带有极大的震撼性，每个亲眼目睹过老牛战斗姿态的人都会被他狂暴的实力所震慑。可惜后来他在梦境中被重生的格里格斯切断一边牛角，砍在强者脚下，在梦中次数渐少。【男报代码：1265】





“登上传奇性冒险的更高台阶。

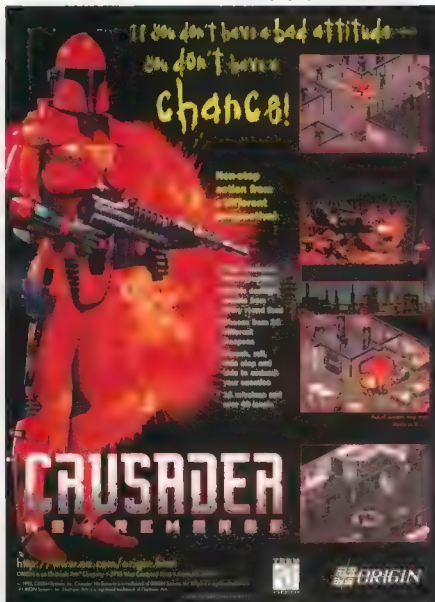
### 创世纪X奥德赛

为荣誉而战斗,因美德而探索。”

2004年 当看到“荣誉”二字时,你是不是会为最近在WoW中的执迷而发出会心一笑?就在Origin忙着推出他们最知名系列的最新Online版本时,他们其实还没有真正具备将“荣誉”商业化的头脑,在他们根深蒂固的价值观中,“美德”才是吸引人们积聚在“创世纪”旗帜下的原力。这一年的6月,母公司EA赫然中止了这个启动刚刚一年半的研发项目,留下的只是无尽的怅然。

“如果你没点儿出格的敌对态度——你就不会有任何机会!

### 铁血十字军:义无反顾”



1995年 在Origin名下推出的这款动作冒险游戏,从题材、操控及图像表现上都具备相当的突破性,在当年被戏称为现代版的“异教徒”。这也许是因为Origin的忠实追随者,在其之前推出的《创世纪VI异教徒》中因新引入的动作操控特性而留下了太过惨痛的“情结”吧。不过这一次,同样主打“BAD”精神的《铁血十字军》彻底抛却“传统”的束缚,终于得以大施拳脚了。

“没有头等舱。  
没有咖啡服务。  
没有空中影片。

### 二战战机

没有友善的天空。”

1998年 空战骑士精神?那是第一次世界大战的故事了。第二次世界大战的空战,更多的是血与火的空中绞杀,看来简氏战斗模拟系列深刻的意识到这场大战你死我活的本质,你呢?





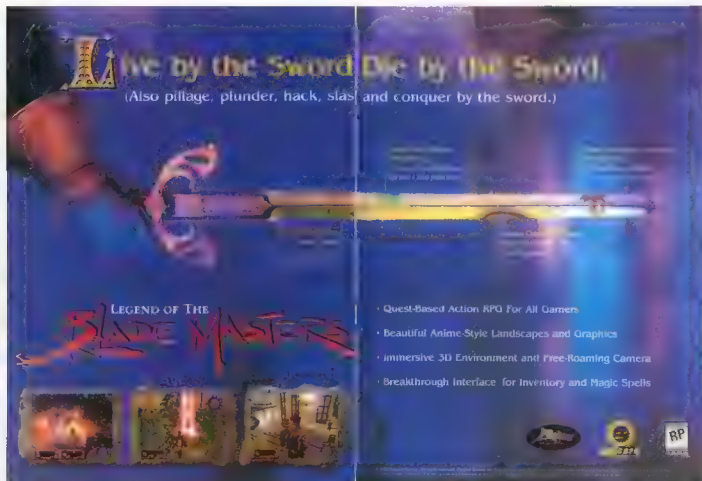


“市民们，  
发动你的引擎。  
模拟城市：尖峰时刻”

2003 年 作为《模拟城市IV》的扩展资料片，它让原本就令人头疼的虚拟城市的交通问题更加尖锐化……哦天哪，难道就不能让我在游戏里喘口气？！

“秘技代码  
仅在 VERIZON 无线  
在你的手机上完成  
代号 13  
就能获得用于 PC 版本的大头秘技代码”

2004 年 你是否亲历过强买强卖的事情？哈哈，gameloft 为了推销手机游戏真可谓无所不用，看来他们是跟 Ubisoft 联手要让玩家们“头大”了。不过，PC 就意味着无拘无束无所不能无法无天 @#!\$% ... 所以包括“大头”秘技在内的所有代码，很快就在互联网上无处不在了。



# 图鉴

积·聚·互·动·灵·感

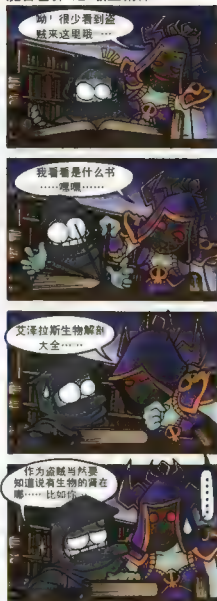
“生于利刃，死于利刃。  
用剑同样可以  
掠夺、窃取、强闯、摧毁和征服。  
剑宗传奇”

2000 年 神秘利器总是迷人，因为  
它不仅代表着力量，更意味着，权力或  
其他任何与征服、占有相关的意志的  
体现者。遗憾的是，“用剑”者的命运  
息数，有些游戏凭着装备掉宝火了，这  
款游戏却和更多的傀儡蛋一样很快销  
声匿迹。

魔兽世界之 祸不单行



魔兽世界之 敬业精神



魔兽世界之 热身运动



魔兽世界之 下班回家

2005.11.KIDAI艾洋网



2005.11.KIDAI艾洋网



## 史上最BT之游戏

最近,一家日本民间游戏网站将“30 年史上最变态游戏”的殊荣授予了红白机平台上一款名为《北野武的游戏》的动作冒险游戏。

1989 年 12 月 10 日,该游戏由著名游戏公司 TAITO 发售,故事是一个普通小市民寻宝的历程。游戏创意源自于日本电影鬼才导演北野武(就是导演《大逃杀》的那个 BT 男)。游戏发售的宣传中称,制作组曾遭到不停地将北野武的各种怪癖特征搬进了游戏中。

结果,你看对“北野武的游戏”的好奇和期待,不少人购买了这款游戏,但实际玩过之后,游戏中的那些奇妙想法让玩家目瞪口呆:在标题画面就蹦出来一个选项,选不对的下等惩罚是一小时,寻宝的地面上才会出现字谜;游戏最后必须要用到的道具只能在游戏刚开始的时候购买,错过了只能全部从头再来……动作部分拿满分看,难度更是达到了“没法玩”的水平,只有极少数有超人能力的玩家能把游戏打穿,结局画面更让这群玩家玩家吐血:屏幕上显示出一个北野武的歪嘴头像,旁边写道——“对这款游戏如此认真,有什么意义?”



## 小强爬进笔记本电脑的 N 种解决方案

寒鸟发贴: 冬季来临,冻得瑟瑟发抖的小强爬不进电脑,从我的笔记本电脑的左边散热口钻进去了……怎么办?

各网网友提出各自的方案……

硬件高手:拆吧,很简单的,一把十字螺丝刀就可以解决,不过……再装起来恐怕有点困难……

爱还小强者:你是问你怎么办,还是小强该怎么办?

软件大神:找个软件让 CPU100% 运行,然后把散热口堵上,烤死它们。

实用主义:在笔记本电脑附近放一些散热器,估计一会儿就能把它引出来……

不计后果者:直接把笔记本电脑放冰箱里冻一冻,无论多少小强也解决了!(尸体呢……)

音乐 FAN:把音量开到最大,连续播放摇滚乐,把小强震死。

乐观主义者:这就是传说中的电子宠物吧,高兴吧!

野人:把笔记本电脑挂起来,靠空,用拖鞋使劲敲打笔记本电脑,一定能撵出来的!

无所谓主义者:安徽,冬天冷,桌上只有笔记本电脑,它们最喜欢冷的地方,放心吧,我的笔记本也进了小强,不过还没发现有什么不良影响,现在还用它上网。



将军!

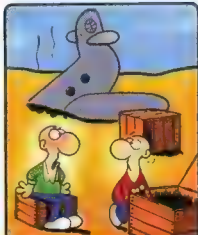
将军!!



人机对弈



“第一,我们不会跳得比房子还高;  
第二,我们不会顶墙头;第三,你生  
您的儿子玩点游戏,并且没事不要  
再打我们水管维修的电话了!”

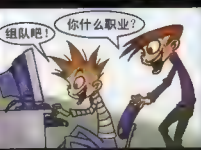
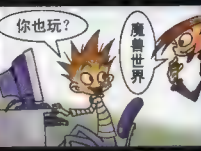


我跟你说话什么来着?早说  
要带上掌机的!

## 魔兽世界之盗贼的决斗



## 魔兽世界之势不两立



作者:赵强

## 如果人生像电脑

如果人生像电脑,一切都将变得多么美好。

如果你觉得累了,可以休眠一会,按下任意键一切继续,什么也不会耽误;

如果有不想见到的讨厌家伙,删除好友-清理-看见 PPMM,添加好友;

如果觉得自己形象不佳,换个壁纸;

如果找不到男朋友,按下“帮助”键;

如果找不到男朋友,按下“帮助”键;

如果东西丢了,不要紧,我们有备份;

如果搞错出门倒垃圾,“清空回收站”即可;

如果觉得人生毫无意义,按下 Ctrl+Alt+Delete,从头来过吧!



我还不想出狱呢……我觉得  
这里网速比家里快多了……



“视窗”操作系统……

# The MOVIES 2005游戏 影视事件簿

文/小刀

## 经典篇

毫无疑问,自打游戏与影视联姻以来,2005年是游戏经典影视舞台最为风光的一年,《仙剑奇侠传》、《最终幻想VI》、《毁灭战士》、三部大片成为本年度游戏影视最耀眼的明星。与以往那些毁誉参半甚至一败涂地的游戏改编作品不同,它们获得了包括玩家和非玩家在内的绝大多数观众的一致认可。

### ■仙剑,又见仙剑

在忽悠了FANS们长达五年之后(最早的仙剑电视版的消息在2000年就风传一时了……),拥有强大明星阵容的《仙剑奇侠传》电视剧终于从2005年1月开始在各地电视台热播。大家知道,《仙剑奇侠传》拍摄完成的2004年,是广电总局和电视台“很不对劲”的一年,电竞、网游都被封杀,常被白痴“主流媒体”写成“网游题材”的《仙剑奇侠传》电视剧也是命运未卜。不过,仗着逍遥哥的运气总算逃过一劫,虽未能登上央视,但在各省市电视台的收视率都维持在中上水准,与原着基本一致的剧情不仅让“仙侠”们大呼过瘾,也吸引了很多普通电视观众,证明了“仙剑”的魅力不只限于玩家。



让玩家等待了5年的仙剑电视剧终于要跟大家见面了

### ■最终幻想,卷土重来

另一部经典《最终幻想VII圣子降临》在推出前很是让玩家们为它捏一把汗,前车之鉴,2001年那部投资一亿五千万但却让普通观众看不懂,玩家也不喜欢的《最终幻想电影版》让游戏票房大户史克威尔当年的年终财务报告表惨不忍睹。值得高兴的是,这次的《圣子降临》吸取了失败的教训,虽然其声光效果相对于前作并没有革命性的改进,但从剧情设计和画面风格上,都着重于满足玩家的观赏需求,抓住他们的心理,并以他们为中心,带动更多的观众。为了达到这个目的,许多当年参加制作FF7的游戏设计师直接主导了电影的制作。从《圣子降临》现在冲击百万的销量来看,史克威尔的计划成功了,这部电影无愧于他们在此前的预言“我们要让经典复活”。



作为海市的最终幻想VII圣子降临



《毁灭战士》的删减完全忠实于游戏原作



《毁灭战士3》曾在11月登上北美游戏冠军

### ■DOOM,完全火爆克隆

继“仙剑”和“最终幻想”之后,在10月拿下北美票房冠军的《毁灭战士》(DOOM)成了2005年游戏电影的压轴好戏。其实早在当年DOOM一代推出之时,环球电影公司就立即看好,买下了改编权,但因为种种原因一拖再拖,直到今年DOOM3发售之后,影片才随之上市。《毁灭战士》完全忠实于游戏原作,甚至连“第一人视角”也完全保留,观众总能在屏幕上看到自己的枪……当然,游戏中血腥的怪物、金属感十足的场景和刺激的杀戮也被完全再现,在观赏它的时候,作为玩家的你可能忘记了自己是在电影院,而下意识的想去握住手边的鼠标……

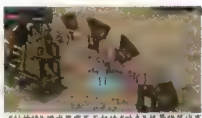
三部经典游戏大片在2005年的热映证明了一点,在游戏影视的受众中,玩家永远是最大、最庞大的观众群体。只有忠于游戏,满足玩家的口味,成功的票房才有了保障。

## 合作篇

游戏业的产值利润远超电影业,这早已是昨日旧闻,根据2004年的数据,仅游戏的一支——网络游戏产值便已凌驾电影业之上。不过,电影业这个前成熟的宣传手段和巨大的公众关注度,游戏业还是远远不能企及的,所以,与电影捆绑,一直是游戏业最热衷的宣传手段。

### ■功夫+封神榜:贺岁组合

“有(功夫)就上(封神榜)”。刚进入2005年,写着如此宣传语的广告牌就出现在全国120多家影院,而打开正版的《功夫》影碟包,也会出现一张《封神榜》的新手开卡。借着早华贺岁大片的威风,金山的这款网游确实火了一把。平心而论,《封神榜》和《功夫》的结合真是有点“风马牛”的味道,从内容上怎么也扯不到一块去——就像《封神榜》里莫名其妙出现的那个“猪笼城寨”一般。就连金山的雷总在双方的发布会上也只能说:“共同之处就是都是贺岁大片,一个是贺岁电影,一个是贺岁游戏”。从这点上也能看出游戏业急于搭上电影业宣传快车,把自己的产品推向更大市场的饥不择食……



《封神榜》与《功夫》唯一共同之处就是“贺岁”



从海报上就看出《头文字D》与《头文字D》的捆绑宣传

### ■头文字D+赛车:门当户对

相比之下,另一部大片《头文字D》与网游《赛车》的结合就显得很对得多了,它们都是以赛车为主题,更亲密的是,电影所采用的著名赛车游戏经典《头文字D》和《赛车》都出于游戏名门世家旗下,双方的捆绑宣传也就是顺理成章之事,《赛车》中加入了大量电影里的赛道,乃至周杰伦的座驾,就连“头文字D之父”、游戏制作人新井也亲自上阵为《赛车》造势,两者关系可见一斑。其实,热衷于与电影大片捆绑宣传的金山比《赛车》更早看中了《头文字D》,想用网游新作《幻想春秋》与之“联姻”,可惜Q版风格与赛车主题实在相差太远,再加上《赛车》横刀夺爱,最后也只好不了了之。



# ■神话：英雄 Online：低调合作

与前两次大规模的合作相比，成龙新作《神话》与《英雄 Online》的合作不甚引人注目，除了能在有些《神话》海报上看到《英雄 Online》的宣传画以外，仅仅就是游戏公司在《神话》的发布会上露了一小脸而已，而《英雄 Online》成为《神话》的“唯一网络游戏合作伙伴”，这个名字听起来也好像有点怪异……不管怎么说，看来游戏业是不肯放过每一部可能“捆绑”的大片。对于如日中天的游戏业，电影业又是怎么样想法呢？



《英雄 Online》成为《神话》的“唯一网络游戏合作伙伴”



《神话》电影和主题网游进行了同步大规模宣传

## ■电影+游戏：前途未卜

对于游戏这个新兴的行业，电影业也是很想与之“捆绑”，从中分上一杯羹的——陈凯歌的《无极》就很可能说明问题。陈大导与电影的结缘起于担任盛大网游《传奇世界》和《神迹》的艺术指导，这次他以最新作为题材开发网游，可以说将电影与游戏的结合又更进一步。这部被称“假借神话”的奇幻主题电影还未公映，与著名游戏公司青鸾的合作游戏计划便已出台，号称开中国“电影后产业”综合开发的先河。另一部大片《七剑》的导演徐克也表达了要把电影剩余价值在网游上体现的倾向。虽然网游《无极》和网游《七剑》都宣布年底推出，但到现在似乎连个像样的官网乃至截图都没有，从欧美游戏业既往的表观来看，由于商业目的快速生产的电影版游戏一般都是垃圾居多，精品寥寥，希望中国游戏业和电影业不要重蹈覆辙。

## 题材篇

2005年，除了根据游戏题材本身拍摄的电影电视剧外，随着游戏和玩家群体所引发的种种问题越来越受到社会关注，玩家们的事迹也成了影视作品的热门题材之一。

## ■圣殿：游戏是圣殿还是地狱？

去年拍摄完成的《圣殿》2005年初在全国各地放映，这是中国第一部描写网瘾少年的电影，虽然演员组成闻所未闻，但李亚鹏首次做监制还是吸引了娱乐圈的不少目光。这是一个疯狂迷恋网络的黄金店伙计在现实世界和虚拟世界里面亦真亦幻的



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年

故事，让不少观众都看得莫名其妙，也许是影片在现实与虚拟间的切换让习惯了平铺直叙手法的中国观众有点不适应吧，但从主角颓废得如同野狗的外型和遭遇来看，影片总体导向是对游戏沉迷的，因此也很符合今年游戏业“绿色游戏”的主旋律。

## ■网：游戏无罪，网吧吧该死……

紧接《圣殿》之后的，是与网瘾名作《仙境传说RO》紧密结合的电影《网》，讲述了一个网游少年摆脱黑网吧的阴影回归正常的生活。我们注意到这部电影的支



电影《网》中的玩家造型

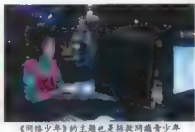


电影《网》主题以批判黑网吧为主

持单单位，除了RO的运营游戏新干线之外，还有著名的网吧连锁“战略高手”。有了这样的背景，那么当我们看到这部片子的大主要批判火力针对黑网吧而不是网游本身的时候，也就顺理成章了。事实上，以RO为代表的网游，在本作里是以正面形象出现的，有些片子甚至有搞带宣传的嫌疑……

## ■网络少年：老明星加盟新题材

由网游大腕盛大参与制作的《网络少年》于9月首映，有着牛群、黄宏、郭凯、胡亚捷等豪华二线老明星阵容。虽然加入了网络、网游



《网络少年》的主题也是拯救网游成瘾少年

这些时新看点，不过从剧情上看，和以往的少儿教育题材片子倒没有什么本质不同，一个放牛班，一个年轻开明的老师，一些教育方法不当的家长，一群逐渐被感化的问题孩子……等等此类电影的必备元素一个不缺，结果自然是皆大欢喜，网培的积极作用被肯定，孩子们也走上了正道。顺便一提，这部电影也成为盛大力推的绿色网游《梦幻国度》的重要宣传渠道，口便是“玩‘梦幻国度’，做优秀‘网络少年’”。

## ■闪电毛的故事：小网虫、小喜剧、小制作

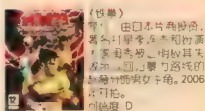
同样是9月，儿童题材轻喜剧《闪电毛的故事》在曾经执导《康熙大帝》的大牌导演冯小刚指挥下，以不到两集的速度完成了为期两个月的拍摄，这部38集电视连续剧讲述了一群小网虫在“戒除网瘾夏令营”和教育方式粗暴的家长斗争，最后双方都明白了解理，共同努力从网瘾阴影下走出故事。据说该片片名为《半边天的故事》，因片名刚向社会公开，“半边毛”马上被加注，只好更名为《闪电毛的故事》（不明白为什么这么土的名字也有人来抢注……）。到笔者写作本文为止，尚未发现本片在电视台公映。



《闪电毛的故事》是一部低成本轻松喜剧

以玩家为主角的这几部影视作品都提出了正确看待网、网游对青少年的影响，而不是一概对杀的有益恶果，它们的积极意义是毋庸置疑的。不过，这些简单美好的结局也与现实的复杂多变形成了鲜明的对比，大团圆的结局也许永远只会出现在电影的故事里吧…… ■【男代码：1268】

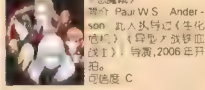
## 2006年游戏电影无责任预告片



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



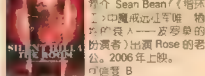
《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



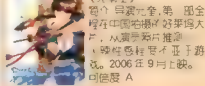
《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年



《圣殿》海报上，李亚鹏饰演网瘾少年

魔力宝贝》中的职业系统是其最吸引人的部分之一——有别于许多网络游戏，“生产者职业”在“魔力”玩家的冒险生涯中起到了不可替代的作用。没有了“生产者”们的劳动，战士们在魔力世界中可是寸步难行。所以，每个“魔力”玩家几乎都有生产职业的角色，用来自给自足，维持生计。很明显的例子，《魔力宝贝》中没有“蓝瓶”的概念，就算跑遍所有商店，恐怕也买不到实用的补充MP（魔法值）的物品。因此，“厨师”角色们所做的种类繁多的料理，就成了游戏中不可缺少的“良药”。

既然我们能够力成为游戏中威名远扬的大师，为什么不能玩以致用，将游戏中的料理做成现实的诱人美味呢？为此，《家用电脑与料理》特别推出“御用厨师养成之道”，为各位想成为顶级厨师的玩家指明一条升级途径

## lv.1~lv.3

【菜名】蛋包饭

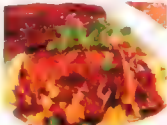
【材料】鸡蛋1个、炒饭6两（建议使用香肠火腿炒饭）  
制作过程

- 1.将鸡蛋打散，加入淀粉、盐，搅拌均匀
- 2.小火热锅，并用油将锅润湿，再将之前准备的鸡蛋平铺且均匀的下锅，蛋皮煎至金黄色时，将炒饭放至蛋皮中间。
- 3.迅速将蛋皮四角向心包好，起锅入盘，淋上番茄酱即可。

评价：

“蛋包饭”这个名字只是俗称，相传这道美食最早为欧洲料理，原本叫做“Omelet”，经过引进改良才成为我们现在的“蛋包饭”，做法简单的一道早餐，非常有营养。

难度：☆☆☆☆  
美味度：☆☆☆☆



## lv.3~lv.4

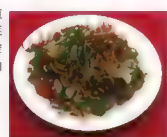
【菜名】青椒肉丝

【材料】瘦肉、青椒、油、盐、料酒、酱油、淀粉、味精、姜  
制作过程

- 1.将肉、姜和青椒切成丝，肉丝用少许酱油、料酒、盐拌匀，然后裹上淀粉粉，待用。
- 2.用酱油、料酒、味精、姜、淀粉粉勾兑成汁
- 3.将锅烧热，中火热油，油热后下肉丝，边下边用手勺推动，待肉丝散开颜色变浅后，加青椒并开大火爆炒少许，倒入勾兑好的汁，待起泡时翻炒几下即可起锅。

非常出名的一道中国家常菜，属于川菜系，色香味都不错，难度在于肉丝下锅时的火候掌握。

难度：☆☆☆☆  
美味度：☆☆☆☆



## lv.4~lv.5

【菜名】亲子丼

【材料】熟米饭、鸡肉、鸡蛋、葱花、洋葱、蜂蜜、蔬菜（依照个人口味）  
制作过程

- 1.将蜂蜜与水按照 1:4 的比例调好待用。
- 2.蔬菜洗净，鸡肉切块，洋葱切碎，鸡蛋打好待用。
- 3.中火热锅并注油，下葱花、洋葱、鸡蛋和蔬菜，炒

# 御厨养成之道

## 《魔力宝贝》

文/拉面龙



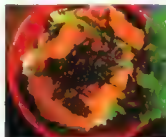
熟后放入鸡肉，翻炒到鸡肉变白，浇上调好的蜂蜜，加少许酱油，起锅。

4.将炒熟的菜铺在米饭上即可。

评价：

难度较高的日式料理，“丼”是“盖浇饭”的意思，而亲子——实际上是“鸡肉”和“鸡蛋”的“亲子”……（汗啊汗）在游戏中不很流行，现实中却是不错的菜。

难度：★★★★  
美味度：★★★★



## lv.5~lv.7

【菜名】汉堡

【材料】面包、牛肉、牛奶、面包屑、鸡蛋、生菜、番茄片（或番茄酱）、洋葱片、盐、胡椒粉

制作过程

- 1.将面包切半，将中心面上排在一起，将生菜、番茄片、洋葱片放在面包上。
- 2.将牛肉切片，并将洋葱、牛奶、面包屑、打好的鸡蛋、盐以及胡椒粉勾兑成汤，涂在牛肉片外。
- 3.将牛肉饼放在平底锅上小火煎至所需的程度
- 4.将煎熟的牛肉饼放在面包片中，浇少许番茄酱即可。

评价：

汉堡发源于中世纪时的蒙古人和通称为鞑靼人的突厥各部落，14 世纪前传到法国，19 世纪传到英国的食品改革家萨拉兹伯里（Salisbury）进一步改革后，于 19 世纪 80 年代传到美国，取名为“汉堡牛排”，后来简称为“汉堡”。《魔力宝贝》中的汉堡，是不需要夹在面包中的。这道菜，难度复杂的工序。

难度：★★★★  
美味度：★★★★



## lv.7~lv.8

【菜名】咖喱牛肉饭

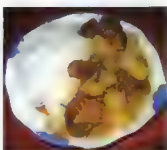
【材料】熟米饭、咖喱粉、牛肉、洋葱、土豆、胡萝卜、蒜  
制作过程

- 1.将牛肉切成小块，在表面涂盐腌制 10 分钟。牛肉下锅用清水煮，开锅后撇去泡沫，再用小火煮 30 分钟后起锅。
- 2.可利用煮牛肉时将土豆、胡萝卜切块，洋葱切碎。
- 3.放少量油并用中火热锅，放入土豆、胡萝卜、洋葱、熟牛肉块，翻炒到土豆变软后，倒入凉水（水位刚好没过菜即可），中火 15 分钟。
- 4.将咖喱粉放入锅内，注意搅拌均匀防止糊底，然后中火 5-10 分钟，待成糊状后起锅。
- 5.将咖喱牛肉浇到米饭上即可。

评论：

咖喱来自印度及东南亚国家，目前在全球都十分流行。咖喱牛肉饭应该来自日本快餐，是十分美味的一道菜（可以叫做饭了吧），味道以通过选择不同口味的咖喱（红咖喱辛辣，黄咖喱微辣，绿咖喱清淡）来调节，不过制作过程较为麻烦。

难度：★★★★  
美味度：★★★★



通过以上的攻略，大家是否掌握了料理技能的真髓了呢？如果你足够自信，你的料理作品只要通过自己、小马和老猫三大考官的测试，就可以获得《家用电脑与料理》杂志社给予的“御用厨师”称号，前 10 名还可以获得“月剩下的可乐”、“东东用过的牙签”、“狗子没吃过的拉面”等珍稀食材或工具哦！

各位见习厨师，为了御用厨师而努力奋斗吧！  
注：下厨新手请到父母处领取任务及所需资金材料，任务期间请注意菜市场方向、厨房大小、灶台火球、菜刀等精美怪物。■ 劳模代码：1269



**Play!** 家用电脑与游戏

**省**

A

也可以选择:



赠

泡泡堂精美周边一套, 限量 2000 套, 先到先得。



## 订阅大抽奖



时尚笔记本电脑：1份

价值  
000元

无论 A 方案 B 方案,所有参与此次优惠订阅活动的读者,均能参加于 2006 年 1 月举行的征订大抽奖,我们将抽出 **99** 名幸运读者,送出 **99** 份幸运大礼:



漫步者 R1600TD 电脑音箱 8 份

价值  
600元



ATI X800GT 显卡 5 份

价值  
1400元

价值  
**300元**



惠迈 X600 电脑音箱 15 份

价值  
400元



罗技键盘鼠标套装 15 份

价值  
**180元**



罗技迷你晶貂 30 份

价值  
200元



漫步者 M1 电脑音箱 25 份



# 游戏玩家终极宝典

## 数码尖兵至强秘笈

《家用电脑与游戏》月刊由科学普及出版社主办,1994年创刊,是中国创刊最早,内容最权威的专业电脑游戏杂志。

来自玩家、指导玩家、融入玩家、家游倾心打造中国电脑  
玩家最温馨的精神家园。2006 年的《家用电脑与游戏》会以全  
新的面貌带给读者前所未有的阅读享受,敬请期待。让我们互  
动灵感,一起 play!

### 具体邮购方式及注意事项:

1. 本次优惠订阅活动时间为 2005 年 9 月 1 日至 2005 年 12 月 31 日  
(以邮戳为准)
2. 赠送的泡泡周边将于收到汇款单的 5 个工作日内寄出。订阅大抽奖的幸运读者名单将刊登于 2006 年 2 月刊。
3. 杂志的投递方式采取平邮方式, 为避免投递过程中出现的丢失破损。**【特友情提醒】** 请附加每期杂志挂号费用 (3 元 / 次)。  
(本次活动最终解释权归《家用电脑与游戏》杂志社所有)

征订热线:010-88115658

010-88146001-13

(参照下图示范) 中国邮政汇款单

用 户 信 息	主叫号码 被叫号码 区号 长途电话区号 (0+城市区号) 分机号 国际区号										附 录 (300个汉字为限)
	姓名 家庭电话与办公电话 电子邮箱 手机 住宅 单位 办公室 单位										
	姓名 邮编 地址 (城市+区县+邮编)										
	姓名 邮编 地址 (城市+区县+邮编)										
特 殊 服 务	姓名 地址 (城市+区县+邮编) 北京市海淀区温泉镇18号院1楼1104室										注明所送方案
	收件人邮编 1 0 0 0 0 3 6										
	汇款人地址 您的详细地址										
	汇款人姓名 您的姓名 汇款人邮编 您 请 填 写 姓 名										
特 殊 服 务	汇款 金额 收款日期 汇费 手续费 收款日期										

經办處：

寫經卷：

**學後檢查：**



# 敢剪！给你好看！

方式·改变价值·“X”档案 让手机成为你的随身剪报，让精彩内容随时典藏。



收藏、检索、运用  
完整文章及数字图片入手！

想要摘录杂志中的精彩文章？想要集结您感兴趣的主题内容？想要精美的游戏图片装扮您的游戏空间？只有“X”档案电子剪报服务可以第一时间满足您！

1GB 容量电子邮箱  
奢侈网络随行电子剪报夹！

初次使用手机发送剪报代码，立即获得  
“<手机号码>@x.cn”邮箱 / 剪报  
收藏夹，1G 容量任您挥霍！还  
可修改完整用户信息设定  
“<个性名称>@x.cn”！

PLAY@X.CN  
让您的游戏体验永远 IN！



## “X”档案 个人电子剪报夹

发现喜欢的文章、图片？！立即下手！

- ①找到文章末尾的【剪报代码】
- ②将此代码以短信发送至【移动用户95868307】或【联通用户92190907】
- ③收到文章与图片收藏成功的短信通知，同时获得1GB容量X.ON免费邮箱
- ④剪报资费：1元/篇（通知信息免费，短信发送费用按移动/联通条款）

立即登录 [www.x.cn](http://www.x.cn) / [www.playgamer.com](http://www.playgamer.com)  
了解更多“X”档案《家游》杂志电子剪报服务  
客户服务电话：(010)-68560116  
北京星光维信科技有限公司





骑士与商人: 农民起义复刻版  
Knights and Merchants: The Peasants Rebellion  
类型: ST  
开发: Topware Interactive  
发行: Topware Interactive  
日期: 2005年12月01日(国外)



战地2: 特种部队  
Battlefield 2: Special Forces  
类型: AC  
开发: Digital Illusions  
发行: Electronic Arts  
日期: 2005年12月02日(国外)



黑暗时代之王  
Kings of the Dark Ages  
类型: ST  
开发: Zuxxez  
发行: Topware Interactive  
日期: 2005年12月02日(国外)



大白鲨  
Jaws  
类型: AC  
开发: Majesco  
发行: Majesco  
日期: 2005年12月18日(国外)

## 12月游戏“秀”



金庸群侠传 II



完美世界



英雄 Online

### 网络游戏公开测试表

猛将	久游	<a href="http://mjfyou.com">http://mjfyou.com</a>
挑战	百海	<a href="http://www.wdonline.com.cn">http://www.wdonline.com.cn</a>
QQ幻想	腾讯	<a href="http://fox.qq.com">http://fox.qq.com</a>
快乐西游	第九城市	<a href="http://joyxy.the9.com">http://joyxy.the9.com</a>
海之乐章	三五科技	<a href="http://www.seasonline.com.cn">http://www.seasonline.com.cn</a>

盛大军团	盛大网络	<a href="http://richsdc.com">http://richsdc.com</a>
少林传奇	卓奥科技	<a href="http://www.shalincn.com.cn">http://www.shalincn.com.cn</a>
PangYa	欢乐数码	<a href="http://www.happydga.com">http://www.happydga.com</a>
江湖 Online	八八科技	<a href="http://jianghuo188joy.com.cn">http://jianghuo188joy.com.cn</a>



征途



街头篮球



大唐

### 近期内测网游焦点

反恐精英: 精英	久游	<a href="http://bombyou.com">http://bombyou.com</a>	兄弟连	宋: soon	<a href="http://www.gamesoon.com">www.gamesoon.com</a>
SX5	光通通信	<a href="http://www.sx5online.com.cn">http://www.sx5online.com.cn</a>	RFCOnline	广东: 荔通	<a href="http://r5u5.com">http://r5u5.com</a>
超级舞者	久游	<a href="http://sdcbyou.com">http://sdcbyou.com</a>	魔城	天: 傲数	<a href="http://my91.com">http://my91.com</a>
幻想春秋OL	金山	<a href="http://xkangsoft.com">http://xkangsoft.com</a>	信长之野望	中青: 创先	<a href="http://www.sxonline.com.cn">http://www.sxonline.com.cn</a>



MON

TUE

WED

THU

FRI

SAT

SUN

星期一

星期二

星期三

星期四

星期五

星期六

星期日

26

19

12

5

僵尸的第二职业  
——小丑  
《僵尸斯塔布斯》发售



27

金凯瑞翻拍同名喜剧  
《新抢钱夫妻》北美公映



6

28

21

See Dick Run



14

翻拍现代版“美女与野兽”  
《金刚》北美公映



7



22

跟风版街头狂飙  
《狂飙洛衫矶》发售



15

东方奇幻式爱情情仇  
《无极》全球公映



8

“沉默小组1943”  
主题MOD  
《沉默小组1943：  
镰刀镰子》发售



1

双重性格王子受难记  
《波斯王子：  
王者无双》发售



30

EIDOS的拿手好戏  
动作+冒险  
《致命陷阱》发售



23

从007到落魄杀手  
《斗牛士》北美公映



17



9

挑战“指环王”的  
另一部西方奇幻  
《纳尼亚传奇：魔衣橱》  
北美公映



2

以拯救世界为名  
再选美女与暴力的  
永恒主题  
《魔法女战士》北美公映



25

圣诞节  
《圣诞快乐》  
北美公映



18

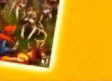


11

虚拟生态环境破坏  
大行动  
《坎贝拉危险狩猎II》



1



Play! 06  
CINEMA COMPLEX

2005.12  
December

